



LAPIN YLIOPISTO
UNIVERSITY OF LAPLAND

Lasten kokemukset Lappsetin Prime -malliston leikkivälineistä

Teollinen muotoilu
Pro gradu -tutkielma

Iiris Ranta

14.5.2026
Lapin yliopisto



Lapin yliopisto

Tiedekunta: Taiteiden tiedekunta

Työn nimi: Lasten kokemukset Lappsetin Prime -malliston leikkivälineistä

Tekijä: Iiris Ranta

Koulutusohjelma: Teollinen muotoilu

Ohjaaja: Yliopisto-opettaja Siiri Paananen

Työn laji: Pro gradu -tutkielma

Sivumäärä, liitteiden lukumäärä: 79 + 10 sivua

Vuosi: 2026

Tiivistelmä:

Tutkielmassa tehtiin käyttäjäkokemustutkimus Rovaniemen Konttisen puiston Prime -malliston leikkivälineistä, jolla selvitettiin lasten kokemukset ja mielipiteet leikkivälineistä. Tutkielma on tehty yhteistyössä Lappset Group Oy:n kanssa ja sen tarkoitus on auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita kehittämään uusia Prime -malliston tuotteita. Tutkimukseen osallistui ryhmä kakkos- ja kolmosluokkalaista lapsia, jotka pääsivät koulupäivän aikana leikkimään leikkivälineillä ja leikkitalanteen jälkeen vastaamaan kyselyyn.

Tutkimus on laadullinen käyttäjäkokemustutkimus, jonka tutkimusmenetelmät ovat vapaamuotoinen kenttähavainnointi ja kyselytutkimus. Leikkitalannetta havainnoitiin vapaamuotoisesti tekemällä muistiinpanoja sekä videokuvaamalla. Kyselytutkimuksen avointen kysymysten analysoinnissa käytettiin teemoittelua, joka on laadullinen menetelmä, ja suljettujen kysymysten analysoinnissa käytettiin määrällisiä menetelmiä laskemalla vastauksien tulokset ja tekemällä diagrammeja. Kenttähavainnoinnin muistiinpanoja ja videonauhoitetta käytettiin kyselytutkimuksessa ilmenneiden asioiden syventämiseen. Kyselytutkimuksen tuloksena tehtiin teemoiteltuja visualisointeja, joissa kerrotaan taustasyitä, miksi osallistujat pitivät jostakin leikkivälineestä tai miksi he eivät pitäneet/leikkineet leikkivälineellä. Taustasyistä tehtiin myös tuotekohtaiset taulukot, joista näkee perustelut, miksi tuotteesta pidettiin tai ei pidetty/leikitty ja leikit, joita tuotteilla leikittiin. Kyselytutkimuksen aineistosta valmistettiin myös kaksi erillistä käyttäjäprofiilia kahdesta eri käyttäjäryhmästä; 1. Lapset, jotka harrastavat liikuntaa ja 2. Lapset, jotka harrastavat jotain muuta kuin liikuntaa.

Keskeisimmät johtopäätökset tutkimuksesta olivat, että leikkivälineiden käyttökokemukseen vaikutti suuresti, kokivatko lapset leikkivälineet heidän ikäisillensä ja kokoisille lapsille sopiviksi, oliko leikkivälineissä ja leikkimahdollisuuksissa tarpeeksi paljon valinnanvaraa, sekä sääolosuhteet. Talvisessa käyttöympäristössä sääolosuhteet vaikuttivat leikkivälineiden toimivuuteen enimmässä määrin negatiivisesti, mutta niiden ansiosta joissakin leikkivälineissä syntyi uusia leikkimahdollisuuksia, joita pidettiin miellyttävänä. Ikäsopivuus näkyi tuloksissa negatiivisesti, jos tuote koettiin pieneksi tai tylsäksi. Positiivisesti ikäsopivuus ilmeni, jos tuote koettiin sopivan haastavana. Monivalintaiset leikkivälineet ja niiden leikkimahdollisuudet koettiin miellyttävänä. Tuloksia voidaan soveltaa leikkivälineiden suunnittelussa ottamalla käyttäjäkokemukset huomioon läpi koko suunnitteluprosessin.

Avainsanat: Tuotemuotoilu, käyttäjäkokemus, leikkivälineet, kenttähavainnointi, kyselytutkimus

Abstract:

The thesis conducted a user experience study of the Prime collection playground equipment in Konttisen puisto in Rovaniemi to investigate children's experiences and opinions about the play equipments. The study has been made in collaboration with Lappset Group Oy and the aim was to help Lappset's product designers develop new Prime collection playground equipments in the future. A group of second and third graders participated in this study during the school day. They played with the Prime playground equipments and after that they answered a survey.

The study is a qualitative user experience study and the research methods were field observation and survey. The play situation was observed freely by taking notes and it was also videotaped. The analysis of the open-ended questions in the survey used thematic analysis, which is a qualitative method and the analysis of the closed-ended questions used quantitative methods by calculating the results and making the diagrams. Field observation notes and video recording were used to deepen the analysis of issues raised in the survey. The results of the survey was themed visualizations that explain the underlying reasons why participants liked a particular product or why they didn't like or play with it. Product-specific charts were also made of the reasons, which shows why the product was liked or not liked/ not played with and the plays that were played with the products. Two separate user profiles were also made from the survey data for two different user groups; 1. Children whose hobbies are sports and 2. Children whose hobbies are something else than sports.

The main conclusions from the study were that the experience of using playground equipment is greatly influenced by whether children felt the play equipment was suitable for children of their age and size, whether there was enough choice in playground equipments and play opportunities and weather conditions. Because of the winterly environment, weather conditions had the most negative impact on the functionality of the play equipment but the conditions also created new enjoyable play opportunities in some playground equipments. Age appropriateness showed negatively in the results if the product was perceived as too small or boring. Age appropriateness showed positively in the results if the product was perceived as suitably challenging. Multiple choices in the playground equipment and its many play opportunities were perceived as pleasant. These results can be applied in the design of playground equipment by taking user experiences into account throughout the entire design process.

Keywords: Product design, user experience, play equipments, field observation, survey

Sisällys

1	Johdanto	6
1.1	Tutkielman aihe	6
1.2	Tutkielman rakenne	9
2	Kirjallisuus	10
2.1	Tuotemuotoilu	10
2.2	Käyttäjäkokemus	13
2.3	Leikkivälineiden muotoilu	15
3	Metodit	18
3.1	Laadulliset ja määrälliset tutkimusmenetelmät	18
3.2	Käyttäjäkokemustutkimus	19
3.2.1	Havainnointi	20
3.2.2	Kysely	22
3.3	Käyttäjäprofiilit	23
3.4	Teemoittelu	24
4	Tutkimus	26
4.1	Tutkimusetiikka	26
4.2	Lappset Prime -mallisto	27
4.3	Käyttäjäkokemustutkimuksen toteutus	28
4.3.1	Tutkittavat leikkivälineet	28
4.3.2	Havainnoinnin toteutus	33
4.3.3	Kyselyn toteutus	35
4.4	Aineiston analysointi ja tulokset	38
4.4.1	Kyselytutkimus ja kenttähavainnointi	38
4.4.2	Käyttäjäprofiilit aineistosta	58
5	Päätäntö	66
5.1	Tiivistelmä	66
5.2	Pohdinta	68
6	Lähteet	72

Kirjallisuus	72
Kuvat	78
Kuvaluettelo	79
Liitteet	80
Liite 1. Tutkimuslupa Rovaniemen kaupungilta	80
Liite 2. Oppilaan suostumuslomake	81
Liite 3. Huoltajan suostumuslomake	83
Liite 4. Kyselylomake	85

1 Johdanto

1.1 Tutkielman aihe

Lähiaikoina on ollut paljon puhetta uutismedioissa, kuinka lapset viettävät entistä enemmän aikaa sisätiloissa ja leikkiminen on vähentynyt ruutuajan kasvaessa. Leikkiminen edistää monia eri osa-alueita lasten kasvamisessa, kuten sosiaalisia ja kognitiivisia taitoja (Junttila 2014, 9). Käyttäjien osallistaminen tuotteiden kehitysprosessiin on tutkitusti edistänyt tuotteen hyväksyntää ja menestystä, sekä luonut tehokkaampia, turvallisempia ja tuloksellisempia tuotteita (Abrams ym., 2004). Leikkivälineiden suunnittelussa pitäisi selvittää, miksi joillakin asioilla halutaan leikkiä ja yrittää optimoida nämä ominaisuudet (Dudek, 2005, 15). On siis tärkeää, että lapsille annetaan mahdollisuus osallistua suunnittelemaan leikkivälineitä kertomalla mielipiteitään ja kokemuksiaan leikkivälineistä, jotta tuotesuunnittelijat pääsevät kehittämään sellaisia tuotteita, jotka ovat lapsille mieluisia ja näin myös haluavat leikkiä niillä. Lapsilla on oikeus tulla kuulluksi ja huomioonotetuksi kaikissa asioissa, jotka heitä koskevat (Lujala ym., 1999, 27), etenkin kun on kyse leikkimisestä, jossa heitä voidaan kutsua jopa alan ammattilaisiksi.

Tutkielmassa tutkitaan lasten kokemuksia Lappsetin Prime -malliston leikkivälineistä, jotka sijaitsevat Konttisen puistossa Rovaniemen keskustassa. Tämä tutkimus on tehty yhteistyössä leikki- ja liikuntavälineitä valmistavan yrityksen Lappset Group Oy:n kanssa. Tutkimuksen tuloksilla on tarkoitus auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita kehittämään uusia Prime -malliston tuotteita. Kuvassa 1 näkyy tutkittavat tuotteet Konttisen puistossa. Tutkimukselle ei haluttu asettaa jo ennalta määrättyä hypoteesia siitä, miten lapset kokisivat tuotteet tai mitä leikkejä he leikkisivät leikkivälineillä, sillä se koettiin mahdottomaksi. Lapsien mielikuvitus on rajaton ja heidän kokemuksiaan ei tiedä kukaan muu, kuin he itse. Koettiin siis mahdottomaksi astua lapsen kenkiin ja pohtia, miten he voisivat kokea leikkivälineet. Tämä onkin yksi syy, miksi oli hyvä toteuttaa käyttäjäkokemustutkimus, jossa kenttähavainnoinnin ja kyselytutkimuksen avulla saatiin lasten kokemukset ja mielipiteet esille.

Prime -mallistosta Konttisen puistossa on kaksi isompaa leikkivälinekokonaisuutta tornileikki Maximilian värityksessä Meadow ja motoriikkarata Eeli värityksessä Snow (Lappset, "Lappset inklusiivisuus", 2025). Puistossa on myös kaksi keinulautaa Sara ja Karin, kaksi jousikeinua Vene ja Auto, kaksi leikkipolkua Hemmo ja Silja sekä yksi kyltti, Tero (Lappset, "Lappset inklusiivisuus", 2025).



Kuva 1. Konttisen puiston Prime -malliston tuotteet. (Mainoskuva) Kuva: Lappset

Lasten kokemuksia kartoitettiin kutsumalla ryhmä kakkos- ja kolmosluokkalaisia lapsia kokeilemaan Prime -malliston leikkivälineitä koulupäivän aikana Rovaniemen Konttisen leikkipuistoon. Lapset leikkivät noin 50 minuutin ajan vapaasti leikkivälineillä ja tilanne nauhoitettiin videolle, sekä siitä otettiin muistiinpanoja. Leikkitilanteen jälkeen lapset vastasivat kyselyyn, jossa he kertoivat mielipiteensä ja kokemuksensa leikkivälineistä. Tämä tutkimus on siis laadullinen käyttäjäkokemustutkimus, jonka tutkimusmenetelmät ovat vapaamuotoinen kenttähavainnointi ja kyselytutkimus.

Tutkimuskysymykset tutkimuksessa ovat:

1. Miten lapset kokevat Lappsetin Prime -malliston leikkivälineet?
2. Miten tutkimuksen tulokset tukevat tuotesuunnittelijoita uusien Prime tuotteiden suunnittelussa?

Lappset on ollut vuosien varrella mukana monien opinnäytetöissä eri koulutusaloilla Lapin yliopistossa. Muun muassa graafisen suunnittelun alalla on tutkittu Lappsetin visuaalisen identiteetin rakentamista (Lilius, 2014) ja teollisen muotoilun alalla kompromissien vaikutusta muotoiluprosjektissa (Takkinen, 2013), aktiviteettipuiston layoutsuunnitteluprosessin työkaluja (Suutari, 2014), teemojen rakennetta ja roolia aktiviteettipuistoprojektissa (Laakso, 2016) ja aikuisten näkemyksiä pelipaneelien visuaalisista ja toiminnallisista merkityksistä (Hirsikangas, 2025). Leikkikentistä ja leikkivälineistä on tehty monia eri tutkimuksia erilaisista näkökulmista, kuten niiden saavutettavuudesta (Ripat & Becker, 2012) ja turvallisuudesta (Roderick, 2004). Ripatin ja Beckerin (2012) tutkimuksessa selvitettiin haastattelun avulla lasten, joilla on jokin vamma, ja heidän huoltajiensa käyttäjäkokemuksia leikkikentistä. Heidän tutkimuksensa tuloksena syntyi ideoita leikkikenttien käytettävyyden parantamiseksi (Ripat & Becker, 2012, 151). Tämän tutkielman tarkoitus on tutkia Prime -malliston leikkivälineiden käyttäjäkokemusta, joka siis eroaa hieman näkökulmaltaan verraten aiemmin esitettyihin tutkimuksiin, koska tässä tutkielmassa tutkitaan kokemusta tietyn leikkiväline malliston kanssa ja saavutettavuuden onnistumisen tutkimiseen ei keskitytty. Tutkimusmenetelmät myös eroavat edellä mainittujen tutkimusten kanssa, sillä tutkimuksessa haluttiin käyttää kyselytutkimusta haastatteluiden sijasta, nopeuttaen tutkimusprosessia ja osallistujien mukavuuden turvaamiseksi. Kiviranta (2015) tutki opinnäytetyössään, miten voidaan edistää esteettömien ja leikittävien leikkivälineiden kehittämistä osallistamalla fyysisesti vammaiset lapset mukaan suunnitteluprosessiin. Lapset otettiin mukaan Kivirannan tutkimukseen työpajoissa, joissa suunniteltiin ja arvioitiin erilaisia leikkivälinekonsepteja (Kiviranta, 2015, 47–52). Tässä tutkielmassa ei toteutettu työpajoja tai annettu osallistujille suunnittelutehtäviä, sillä tällä tutkimuksella haluttiin saada selville lasten kokemukset jo olemassa olevista Prime -malliston leikkivälineistä.

Tutkimus alkoi Lappset Group Oy:n aloitteesta, sillä he halusivat tutkia Prime -malliston tuotteiden käyttökokemusta selvittääkseen, mikä toimii ja mikä ei. Tutkimuksen aihe valittiin,

sillä tutkijaa kiinnosti Lappset yrityksenä jo entuudestaan sekä heidän tuotteensa. Hän koki opinnäytetyön Lappsetin leikkivälineistä olevan täydellinen lopetus opiskelutaiपालेले, sillä hän muisti pohtineensa alakoulun välitunneilla liukumäessä, ketkä ihmiset näitä leikkivälineitä suunnittelee ja miksi he ovat kirjoittaneet “lapset” (“Lappset”) väärin. Hänen mielestään lasten osallistaminen tähän tutkimukseen oli erittäin tärkeää, sillä hän olisi itse alakouluikäisenä vain voinut unelmoida samanlaisesta mahdollisuudesta ja hän halusikin antaa lapsille kokemuksen päästä vaikuttamaan leikkivälineiden suunnitteluun.

1.2 Tutkielman rakenne

Tutkielma alkaa kirjallisuuskatsauksella, jossa käydään läpi, minkälainen on tuotemuotoilun prosessi sekä mitä kaikkea liittyy käyttäjäkokemukseen ja leikkivälineiden muotoiluun. Kirjallisuusluvun jälkeen on metodiluku, jossa käydään läpi tutkimuksessa käytetyt menetelmät eli ensin käydään läpi, mitä ovat laadulliset ja määrälliset menetelmät, lyhyesti käyttäjäkokemustutkimuksesta ja hieman laajemmin metodeista, joita käytettiin tässä tutkimuksessa. Käytetyt menetelmät ovat havainnointi ja kysely. Metodiluvussa käydään myös läpi metodeja, joita käytettiin aineiston analysoinnissa, joita olivat käyttäjäprofiilit ja teemoittelu. Kirjallisuus- ja metodiluvulla ei ole tarkoitus antaa lukijalle edellä mainituista aiheista syvällistä tietoa, vaan enemmänkin pintaraapaisun todella laajoihin aihealueisiin. Metodiluvun jälkeen on tutkimusluku, joka sisältää tietoa tutkimusetiikasta, Lappsetista yrityksenä sekä Prime -mallistosta, tutkielmassa tehdystä käyttäjäkokemustutkimuksen toteutuksesta ja aineiston analysoinnista ja tuloksista. Käyttäjäkokemustutkimuksen toteutuksessa käydään läpi Konttisen puistossa olleet leikkivälineet, joita tutkittiin sekä siinä kerrotaan, miten havainnointi ja kysely toteutettiin. Aineiston analysoinnissa käydään läpi, miten kyselyn aineisto analysoitiin, sekä sen tulokset ja havainnoinnin huomiot. Kyselyn ja havainnoinnin aineistojen analysoinnin jälkeen analysoidaan kyselyn tuloksia uudestaan käyttäen käyttäjäryhmiä kyselytutkimuksen vastaajista. Käyttäjäryhmien kyselyn vastauksista luotiin kaksi käyttäjäprofiilia. Tutkielman lopuksi on päätäntöluku, joka sisältää tiivistelmän sekä pohdinnan. Tiivistelmässä käydään tutkimuksen sisältö sekä tulokset läpi tiivistetysti. Lähdeluettelo, kuvaluettelo ja liitteet löytyvät tutkimuksen lopusta.

2 Kirjallisuus

Tässä luvussa käydään läpi tutkimukseen liittyvää oleellista kirjallisuutta pintaraapaisuna, jotta lukija saa tarvittavan kattavan käsityksen aihealueesta, ymmärtääkseen tutkielman tarkoituksen, toteutuksen ja tulokset. Tuotemuotoilun aihealueelta käydään läpi tuotemuotoilun käsite ja sen perusperiaatteet sekä tuotemuotoilun prosessi. Käyttäjäkokemuksesta käsitellään, mitä se tarkoittaa ja mitä kokemukseen vaikuttaa sekä mitä liittyy käyttäjän ja tuotteen väliseen vuorovaikutukseen. Leikkivälineiden muotoilusta kerrotaan lyhyesti leikkimisestä, sekä mitä kaikkea täytyy ottaa huomioon, kun suunnitellaan leikkivälineitä.

2.1 Tuotemuotoilu

Tuotemuotoilu on tuotteen ja sen edustaman yrityksen näkyvin osa, jota käytetään usein kommunikaation, toiminnallisuuden, estetiikan ja itseilmaisun välineenä (Blijlevens ym., 2009, 27). Tuotemuotoilussa voi olla läsnä monta erityisosaamista, kuten esimerkiksi huonekalujen, vuorovaikutuksen ja grafiikan aloilta (Rodgers & Paul, 2011). Tuotemuotoilussa on kolme eri kategoriaa, miten tuotteita suunnitellaan; 1. Rutiinisuunnittelu, jossa kaikki tieto annetaan suunnittelijalle, 2. Varianttisuunnittelu, jossa suunnitellaan jotain tuotteen osa-alueita uusiksi ja 3. Luovasuunnittelu, jossa suunnitellaan täysin uusia tuotteita tai keksintöjä (Rodgers & Paul, 2011). Onnistunut tuote on teknisesti toimiva, kaupallisesti kannattava, sekä se tuo käyttäjilleen mielihyvää ja hyötyä (Hyysalo, 2006, 6). Muotoilijan tärkein kyky on huomioida, eristää, määritellä ja ratkaista ongelmia (Papanek, 2019, 151). Heidän työhönsä kuuluu havainnointi ja kommunikointi muun muassa loppukäyttäjien, asiakkaiden, valmistajien ja insinöörien kanssa (Rodgers & Paul, 2011). Muotoilijoiden on hyvä löytää erilaisia ongelmia, jota muut eivät ole vielä tunnistanee, mutta koska ongelmien määrä on ajansaatossa kasvanut, ovat ne myös monimutkaistunut ja näin tulisi ratkaista enemmän ongelmia entistä paremmin (Papanek, 2019, 151). Asiakkaat odottavat muotoilijoiden ratkaisevan heidän kertomansa ongelman, mutta myös löytämään ja ratkaisemaan sellaisia ongelmia, mitä asiakas ei ole itse osannut huomioida (Rodgers & Paul, 2011).

Nykypäivän globaaleilla markkinoilla on todella tärkeää, että yrityksillä on kyky suunnitella, kehittää ja tuottaa tehokkaasti asiakkaiden haluamia tuotteita (Alexandru & Jaliu, 2020, 23). Markkinoilla pärjätäkseen tarvitaan myös kykyä suunnitella tuotteita, jotka ovat kilpailukykyisiä,

kustannustehokkaita ja että tuotteet saadaan ajoissa markkinoille (Alexandru & Jaliu, 2020, 23). Tuotemuotoilun kentällä käytetään monia eri metodeja riippuen tuotteiden kehitysprosessin vaiheesta, sekä erilaisia suunnittelumalleja. Seuraavaksi käydään läpi yhden tuotemuotoilun kehitysprosessin mallin, jossa käydään läpi vaihe vaiheelta, mitä tuotteiden kehitykseen liittyy.

Tuotemuotoilun prosessi voidaan jakaa kuuteen eri vaiheeseen Ulrichin ja muiden (2020, 13–15) tuotekehitysprosessin mallin mukaan, jossa ensimmäisessä vaiheessa aletaan suunnittelemaan tuotetta ja viimeisessä vaiheessa tuotanto käynnistetään (Ulrich ym., 2020, 13–15). Suunnitteluvaiheessa selvitetään tuotteen markkinatavoitteet ja mahdolliset tulevaisuuden teknologian kehitykset (Ulrich ym., 2020, 13–15). Suunnitteluvaiheessa myös päätetään, hyväksytäänkö projekti ja käynnistetäänkö tuotekehitysprosessi (Ulrich ym., 2020, 13–15). Vaiheen tavoitteena on luoda projektille missio, jossa määritellään tuotteen odotukset, kohdemarkkina, rajoitukset ja liiketoimintatavoitteet (Ulrich ym., 2020, 13–15). Suunnitteluvaiheessa kerätään ja arvioidaan laaja määrä tuotemahdollisuuksia, joista lopulta valitaan itse kehitettävä tuote (Ulrich ym., 2020, 13–15). Nykypäivänä ihmistekijöitä pidetään yhtenä erottamattomana osana suunnitteluprosessia (Jordan, 2000, 2). Suurissa yrityksissä tuotekehityspotokollat sisältävät jopa määräyksiä ihmistekijöiden (Human factors) huomioon ottamisesta koko suunnitteluprosessin ajan (Jordan, 2000, 2). Ihmistekijöiden ja ergonomian kuuluminen tuotteisiin tarkoittaa sitä, että tuote mukautetaan ihmisille ottaen huomioon fysiologiset ja psykologiset kyvyt ja rajoitteet (Stanton, 1998, 1).

Suunnitteluvaiheen jälkeen tuotemuotoilun prosessissa siirrytään konseptin kehittämiseen (Ulrich ym., 2020, 13–15). Konseptien suunnittelu aloitetaan tilanteesta, jossa jo tiedetään, että uutta tuotetta tarvitaan (Koskinen ym., 2003, 49). Konsepti tarkoittaa kuvausta tuotteen toiminnasta, muodosta ja ominaisuuksista (Ulrich ym., 2020, 13–15). Konsepteihin liittyy usein myös paljon tuotteen yksityiskohtia, projektin taloudellinen perustelu sekä analyyseja kilpailevista tuotteista (Ulrich ym., 2020, 13–15). Konseptin kehitysvaiheessa tunnistetaan kohdemarkkinoiden tarpeet sekä luodaan ja arvioidaan vaihtoehtoisia tuotekonsepteja (Ulrich ym., 2020, 13–15). Tuotekonsepteista valitaan parhaimmat konseptit testausta ja jatkokehitystä varten (Ulrich ym., 2020, 13–15), jolloin varsinainen tuotesuunnitteluvaihe olisi mahdollisimman lyhyt (Koskinen ym., 2003, 49).

Kun konseptivaihe on suoritettu, seuraavana on järjestelmätason suunnitteluvaihe (Ulrich ym., 2020, 13–15). Järjestelmätason suunnittelussa kehitetään suunnitelma tuotevaihtoehdoille ja laajennetulle tuoteperheelle (Ulrich ym., 2020, 13–15). Tässä vaiheessa myös kehitetään tuotearkkitehtuuria ja määritellään tärkeimmät alijärjestelmät ja rajapinnat tarkennetaan sekä aloitetaan komponenttien suunnittelu, ja selvitetään avainkomponenttien toimittajat (Ulrich ym., 2020, 13–15). Järjestelmätason suunnitteluvaiheessa määritellään myös lopullinen tuotteen kokoonpanosuunnitelma sekä suoritetaan valmistus-osto-analyysi (Ulrich ym., 2020, 13–15).

Yksityiskohtainen suunnitteluvaihe suoritetaan järjestelmätason suunnittelun jälkeen (Ulrich ym., 2020, 13–15). Tässä vaiheessa määritellään tuotteen kaikkien osien materiaalit, geometria ja toleranssit ja selvitetään ostettavien vakio-osien toimittajat (Ulrich ym., 2020, 13–15). Tuotteen valmistusprosessisuunnitelma luodaan ja suunnitellaan työkalut tuotantojärjestelmässä valmistettaville osille (Ulrich ym., 2020, 13–15). Yksityiskohtaisen suunnitteluvaiheen tuotoksena syntyy suuri määrä dokumentaatioita, kuten tuotteiden geometriaa ja tuotantotyökaluja kuvaavat piirustukset tai tietokonetiedostot, tuotannon toimitusketju, ostettujen osien tekniset tiedot, sekä prosessisuunnitelmat tuotteen valmistukselle ja kokoonpanolle (Ulrich ym., 2020, 13–15). Yksityiskohtaisen suunnitteluvaiheessa viimeistellään kriittisimmät asiat, jotka pitäisi ottaa huomioon koko tuotekehitysprosessin aikana, nämä ovat tuotantokustannukset, materiaalin valinta ja kestävyys (Ulrich ym., 2020, 13–15).

Testaus- ja viimeistelyvaiheessa rakennetaan useita tuotteen esituotantoversioita eli prototyyppejä (Ulrich ym., 2020, 13–15). Fyysisten tuotteiden prototyypeissä on samat mittakaavat ja muotoiluelementit, kuten esimerkiksi muoto, väri, pintakäsittely ja grafiikat (Jordan, 2000, 130). Ensimmäiset prototyypit rakennetaan osista, jotka ovat tarkoitettu tuotantoon, mutta nämä osat eivät ole yleensä valmistettu tuotannossa käytettävillä todellisilla prosesseilla (Ulrich ym., 2020, 13–15). Näillä ensimmäisillä prototyypeille testataan, toimiiko tuote suunnitellusti ja täyttääkö se keskeiset asiakastarpeet (Ulrich ym., 2020, 13–15). Jotta saadaan selville käyttäjän aito mielipide tuotteen käyttökokemuksesta, on toimiva prototyyppi hyvä vaihtoehto, sillä silloin käyttäjä pääsee kokeilemaan tuotetta kokonaisuutena, eikä sen erillisiä ominaisuuksia (Jordan, 2000, 130). Käyttäjä voi esimerkiksi kokea, että kaksi eri tuotteen ominaisuutta ovat hyviä erikseen, mutta yhdessä ne eivät toimi (Jordan, 2000, 130). Myöhemmät prototyypit rakennetaan yleensä osista, jotka on valmistettu todellisilla tuotantoprosesseilla, mutta näitä prototyyppejä ei välttämättä koota suunnitellulla lopullisella kokoonpanoprosessilla

(Ulrich ym., 2020, 13–15). Näitä myöhempiä prototyyppejä arvioidaan yleensä laajasti sisäisesti ja asiakkaat testaavat niitä myös omassa käyttöympäristössä (Ulrich ym., 2020, 13–15). Näiden testauksien tavoite on selvittää tuotteen suorituskyky ja luotettavuus (Ulrich ym., 2020, 13–15). Testauksien tuloksilla yritetään selvittää tarvittavat tekniset muutokset lopputuotteelle (Ulrich ym., 2020, 13–15). Fyysisten toimivien prototyyppien yhtenä haittana voidaan pitää sitä, että niiden valmistaminen voi olla kallista tuottaa (Jordan, 2000, 130).

Tuotemuotoilun prosessin viimeinen vaihe on tuotannon ylösajo (Ulrich ym., 2020, 13–15). Tässä vaiheessa asetetaan varhainen tuotanto avainasiakkaille, jossa käytetään suunniteltua ja siihen tarkoitettua tuotantoprosessia (Ulrich ym., 2020, 13–15). Varhaista tuotantoa arvioidaan ja yritetään selvittää mahdolliset viimeiset tuotantoprosessin ongelmat. Tuotantojärjestelmän täyteen toimintaan siirtyminen tapahtuu yleensä vähitellen ja jossakin kohtaa tässä siirtymässä tuote julkaistaan myyntiin ja laajaan jakeluun (Ulrich ym., 2020, 13–15). Prosessin lopussa suoritetaan projektin jälkeinen arviointi kaupallisesta sekä teknisestä näkökulmasta (Ulrich ym., 2020, 13–15). Tämän arvioinnin tarkoitus on löytää tapoja parantaa tuotteiden kehitysprosessia tulevia projekteja varten (Ulrich ym., 2020, 13–15). Kun tuotetta arvioidaan, on tärkeää tietää, mitä kriteereitä tulee käyttää arvioinnissa (Jordan, 2000, 131). Tuotteen arviointi aloitetaan määrittämällä tuotteen hyödyt ja selkeät tavoitteet (Jordan, 2000, 131). Nämä tavoitteet pitäisi edustaa konkreettisia kriteerejä, joita voidaan sitten arvioida (Jordan, 2000, 131). Tuotteen laatu pitäisi siis arvioida sen perusteella, miten se pystyy vastaamaan hyötymääritelmässä määriteltyihin hyötyihin (Jordan, 2000, 131).

2.2 Käyttäjäkokemus

Muotoilijat usein ajattelevat olevansa tyypillisiä käyttäjiä, eivätkä huomaa suunniteltavan tuotteen ongelmia, koska he ovat tuotteen käytössä asiantuntijoita (Norman, 1990, 151–155). Käyttäjien ottaminen mukaan tuotteiden suunnitteluun auttaa tuotekehittäjiä huomioimaan sellaisia asioita, joihin he eivät olisi osannut itse keskittyä (Hyysalo, 2009, 95). Käyttäjät pystyvätkin siis kertomaan suoraan tuotekehittäjille heidän toiveensa ja vaatimukset tuotteilta (Hyysalo, 2009, 95). Tämä lisää myös uskottavuutta tuotteissa harrastajien ja ammattilaisten keskuudessa (Hyysalo, 2009, 95). Riskeinä voidaan pitää tiettyjen käyttäjäryhmän näkökulmiin

lukkiutumista sekä epärealististen ja tehottomien työskentelytapojen hyödyntämistä käyttäjätestauksissa (Hyysalo, 2009, 95). Tuotteen yhtenä menestyksen kulmakivenä voidaan pitää hyvää loppukäyttäjäkokemusta (end-user experience) (Goodman ym., 2012, 22). Oikeiden käyttäjien tutkiminen onkin todella oleellinen asia tuotesuunnittelussa (Norman, 1990, 155).

Ihmiset ovat vuorovaikutuksessa tuotteiden kanssa ja luovat merkityksiä toimimalla, ajattelemalla ja keskustelemalla niistä (Koskinen ym., 2003, 40). Ihmisen ja tuotteen vuorovaikutus tuotteen käyttökokemuksen kanssa on kietoutunut toisiinsa, eli jos halutaan tutkia käyttäjäkokemuksia, on hyvä ymmärtää, mitkä tekijät vaikuttavat ihmisen ja tuotteen väliseen vuorovaikutukseen (Schifferstein & Hekkert, 2008, 15–16). Ihmisillä on monia biologisia järjestelmiä, jotka mahdollistavat vuorovaikutuksen ympäristön kanssa (Schifferstein & Hekkert, 2008, 16–17). Näitä ovat; 1. Aistijärjestelmät, joidenka avulla ihminen havaitsee tuotteen ja arvioi sitä erilaisten aistien perusteella, 2. Kognitiivinen järjestelmä, joidenka avulla ihminen havaitsee ja tulkitsee tietoa sekä herättää muistoja ja miellelyhtymiä, 3. Motoristisen järjestelmän avulla ihmiset tutkivat ja käyttävät tuotteita ja 4. Vaistot, joidenka avulla ihmiset tutkivat maailmaa ja pyrkivät tyydyttämään perustarpeitansa (Schifferstein & Hekkert, 2008, 16–17). Tuotteen ominaisuuksiin kuuluu; 1. Rakenteelliset ja muodolliset ominaisuudet, joihin kuuluu esimerkiksi paino ja koko, 2. Materiaaliset ominaisuudet, joihin kuuluu tekniset ominaisuudet kuten esimerkiksi kemiallinen koostumus ja elastisuus, 3. Kokoonpanon ominaisuudet, joihin kuuluu tuotteen erilaisten osien ominaisuudet, 4. Teknologian ominaisuudet esimerkiksi erilaisilla digitaalisilla komponenteilla ja 5. Erilaisten merkintöjen sisältö, kuten käyttöinformaatio (Schifferstein & Hekkert, 2008, 16–19).

Vaikka käyttökelpoiset tuotteet ei välttämättä ole miellyttäviä, tuotteet, jotka eivät ole käyttökelpoisia eivät todennäköisesti ole myöskään miellyttäviä (Jordan, 2000, 6). Hyvän käyttäjäkokemuksen lähtökohtana on käytettävyys, eli jos tuote on loppukäyttäjälle käyttökelpoinen, toimiva, tehokas ja haluttu (Goodman ym., 2012, 22). Suuria määriä tuottaessa täytyy tuotteet suunnitella siten, että ne olisivat mahdollisimman monelle sopivia ja miellyttäviä (Koskinen ym., 2003, 37). Toiminnallisuus tuotteessa merkitsee sitä, että tuote toteuttaa sen asian, mitä käyttäjä odottaa sen tekevän (Goodman ym., 2012, 22). Tuote on siis toimiva, jos se on käyttäjille hyödyllinen (Goodman ym., 2012, 22). Tehokkuus tuotteessa ilmenee siten, että tuote toimii nopeasti, hyvin ja helposti (Goodman ym., 2012, 22). Tehokkuutta voidaan mitata

tuotteessa katsomalla, miten nopeasti jokin ennalta annettu tehtävä suoritetaan ja vertaamalla sitä tehtyihin virheisiin (Goodman ym., 2012, 23). Tehokkuus ei ole kuitenkaan sopiva mittari, kun tutkitaan asioita, joiden parissa pidetään hauskaa (Goodman ym., 2012, 23). Eli esimerkiksi tässä tutkimuksessa tehokkuuden mittaaminen ei ole oikea menetelmä, mutta tuotteiden miellyttävyyden ja toiminnallisuuden tutkiminen on oleellista. Haluttavuus on käyttäjäkokemuksen vähiten konkreettinen osa-alue (Goodman ym., 2012, 23). Haluttavuus on tuotteen käytöstä kuviteltu nautinto ja onnellisuus, joka on emotionaalinen reaktio monien tekijöiden vuorovaikutuksesta, kuten ulkonäkö, markkinointi ja kulttuuri (Goodman ym., 2012, 23). Jos tuote koetaan kauniiksi tai se tuntuu miellyttävältä, nämä esteettiset reaktiot perustuvat, miten käyttäjä aistii esineen (Schifferstein & Hekkert, 2008, 17–19). Tuotteen materiaalien valinta voi vaikuttaa suuresti sen miellyttävyyteen tuotteen käyttökokemuksessa (Jordan, 2000, 101). Käyttäjät ovat myös nykyään enemmän kiinnostuneita tuotteiden ympäristövaikutuksista ja ottavat ne huomioon tuotteita ostattaessa (Jordan, 2000, 101). Käytettävyyteen perustuvat lähestymistavat ovat kuitenkin joskus rajoittuneita, sillä käytettävyyteen perustuvat lähestymistavat yleensä pitävät tuotteita pelkästään työkaluina, joilla käyttäjät tekevät tehtäviä, joka ei pidä yleensä paikkaansa (Jordan, 2000, 6–7).

2.3 Leikkivälineiden muotoilu

Lasten luonnollisiin tarpeisiin kuuluu leikkiminen ja se näkyy heidän halustaan leikkiä, oli tilanne mikä tahansa (Junttila 2014, 9). Lapset osaavat tehdä minkä tahansa tilan leikkikentäksi, sillä he ovat luonnollisesti vuorovaikutuksessa ympäristön kanssa (Klanten & Ehmann 2009, 64). Leikkiminen on tärkeä osa lasten kasvamisessa, sillä se edistää muun muassa sosiaalisia taitoja, kommunikaatiota sekä kognitiivisia ja motoristisia taitoja (Junttila 2014, 9). Kognitiivisiin taitoihin kuuluu ihmisen taito käsitellä tietoa ja siihen kuuluu esimerkiksi oppiminen, muistaminen, kyky ratkaista ongelmia sekä luovuus (Junttila 2014, 9). Leikkikentät ovat siis hyviä paikkoja mahdollistamaan, että lapset pääsevät oppimaan erilaisia taitoja sekä tajuamaan heidän fyysiset rajansa (Klanten & Ehmann 2009, 64). Kun suunnitellaan leikkivälineitä lapsille, on hyvä muistaa, että lapset ovat luovia ja voivat etsiä leikeissään tahallisesti jännitystä ja vaaraa (Junttila 2014, 9). Lapsien kokeilunhaluisuus on heille luonnollista ja jo yli kaksivuotiaat lapset ovat hyviä tunnistamaan omat fyysiset rajoituksensa ja näin pystyvät arvioimaan tehtävien vaikeusasteen ottamalla huomioon riskit, joihin he kokevat olevan valmiita (Dudek, 2005, 16).

Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa on voimassa pakolliset ja tiukat leikkivälineiden turvallisuusmääräykset, joidenka tarkoitus on estää odottamattomat riskit ja vaaralliset tilanteet, kuten esimerkiksi lapsen pään juuttuminen leikkivälineisiin (Dudek, 2005, 19). Euroopassa leikkivälineiden turvallisuusmääräykset määrittelee EN 1176 ja Pohjois-Amerikassa ASTM (American Standards for Tests and Measurements) (Dudek, 2005, 19). Lapsia ei kuitenkaan ole hyvä suojella liiaksi, sillä jos lapsella ei ole mahdollisuutta kaatua, kompuroida ja kokea vahinkoja sekä satunnaista kipua, menettää lapsi tärkeän vaiheen kehityksestään (Dudek, 2005, 19). Lapsesta voi kasvaa ylisuojelevan ympäristön seurauksena kömpelö, tapaturma-altis sekä fyysistä aktiivisuutta pelkäävä, koska lapselta on puuttunut elintärkeä kokemus (Dudek, 2005, 19). Leikkivälineiden suunnittelussa onkin siis pakollista ottaa huomioon, että tuotteet ovat turvallisuusmääräyksiensä mukaisia, jotka riippuvat siitä mihin maahan tuote suunnitellaan. Suunnittelussa ei kannata kuitenkaan olla ylisuojeleva.

Leikkivälineitä suunniteltaessa pitää ottaa huomioon minimiturvallisuusvaatimukset, mahdollisuuksien mukaan ei-pakottavat turvallisuusvaatimukset, tuotteiden ulkonäkö, käyttäjämäärä, ikäluokat, hinta sekä leikkivälineille käytettävissä oleva alue (Junttila 2014, 13). Suunnitteluprosessiin on hyvä ottaa mukaan huomioon myös leikkiarvo, esteettömyys, tuotteen elinkaari ja tuotantomenetelmät (Dudek, 2005, 15). Kun leikki- ja liikunta-alueita suunnitellaan, on otettava huomioon erityyppiset leikkialueet (Junttila 2014, 115–116). Ulkoleikkialueisiin kuuluu aktiviteettipuistot, leikkipuistot, taloyhtiöiden pihat, koulujen leikkipaikat ja päiväkotien leikkipaikat (Junttila 2014, 116). Leikkipuiston alueella on usein iso teemoiteltu päätuote antamassa puistolle persoonallisuuden (Junttila 2014, 116). Leikkipuiston käyttäjäryhmälle halutaan mahdollisimman iso ikähaarukka, eli 1–12- vuotiaat ja liikunnallisten leikkien kanssa lisäksi yli 15-vuotiaat (Junttila 2014, 115–116). Tuotteita, jotka on tarkoitettu eri ikäluokille ei voida sekoittaa miten tahansa keskenään, sillä pienet lapset voivat pyrkiä leikkivälineisiin, jotka ovat heille liian haastavia (Junttila 2014, 119). Tämän riskin välttämiseksi on hyvä suunnitella tuotteet, joilla on eri ikäluokat, omiksi erillisiksi kokonaisuuksiksi (Junttila 2014, 119). Kun riskitaso vastaa lapsen taitotasoa, lapsi voi itse arvioida mahdolliset vaarat ja oppia hallitsemaan erilaisia tilanteita (Dudek, 2005, 19). Ihanteellinen leikkikenttä onkin haastava, mutta vaaraton, jossa lapsi voi testata itseään, oppia riskejä ja omien kykyjen rajat fyysisesti ja sosiaalisesti (Dudek, 2005, 19).

Leikki- ja liikunta-alueiden suunnitteluun pitää myös ottaa huomioon maantieteelliset erityispiirteet, kuten Suomessa talviset sääolosuhteet (Junttila 2014, 119). Leikkipuistojen talvikunnossapidosta vastaa kunnat, jotka voivat valita keskeisimmät leikkipuistot talvihuollon piiriin, jolloin lumi puhdistetaan leikkivälineistä pois (Junttila 2014, 119). Leikkivälineiden käyttö voi vaikeutua tai estyä, jos lunta ei poisteta (Junttila 2014, 119). Esimerkiksi karusellien ja jousituotteiden alle pakkautuu lunta, jolloin niiden liike estyy, liukumäestä saatu vauhti voi kiihtyä ja erilaisten tasojen päälle voi pakkautua lunta ja sulaessaan ne muuttuvat liukkaaksi (Junttila 2014, 119–120). Pakkanen on myös riskitekijä liukastumisvaaran vuoksi, jonka huomioiminen ja siihen varautuminen kuuluu käyttäjille (Junttila 2014, 120).

3 Metodit

Metodiluvussa käydään läpi ensin laadullisen ja määrällisen tutkimusmenetelmien käsitteet, jotta tutkielmaan valitut tutkimusmenetelmät ja perustelut valinnoille käyvät selviksi lukijalle. Käyttäjäkokeumustutkimuksesta käydään lyhyesti läpi määritelmä ja pari esimerkkiä tutkimuksista, joissa on tutkittu käyttäjäkokeumusta. Käyttäjäkokeumustutkimuksen alaluvuilla kerrotaan tässä tutkimuksessa käytetyt menetelmät ja niiden ominaisuudet. Metodiluvun lopussa on lyhyesti tietoa käyttäjäprofiileista ja teemoittelusta, joita käytettiin aineiston analysoinnissa.

3.1 Laadulliset ja määrälliset tutkimusmenetelmät

Laadullinen tutkimusmenetelmä on yksi ihmistieteellisistä tutkimusmenetelmistä, joka koostuu monista erilaisista tutkimusperinteistä ja lähestymistavoista (Vuori, 2026). Laadulliselle tutkimusmenetelmälle ei ole yhtä ainoaa määritelmää, koska sillä on niin monia erilaisia analyysi- ja lähestymistapoja (Juhila, 2026). Laadullisissa tutkimuksissa kuitenkin on yleensä yhteistä muun muassa se, että tutkimuksessa epäillään jotain itsestään selvänä pidettyä asiaa, niissä keskitytään ihmisten toimintaan ja niiden merkityksiin ja tutkimuksissa suositaan kvalitatiivista, strukturoimatonta ja luonnollista aineistoa (Juhila, 2026). Kvalitatiiviset aineistot ovat esimerkiksi haastattelut, havainnointipäiväkirjat, tilat ja kuvat (Juhila, 2026). Määrällisessä tutkimusmenetelmässä taas käytetään aineiston analysoinnissa monia erilaisia laskenta- ja tilastomenetelmiä tulkitakseen jotain kohdetta (Jyväskylän yliopisto, "Määrällinen tutkimus", 2026). Määrällisessä tutkimuksessa käytetään yleensä menetelminä esimerkiksi luokittelua, vertailua, syy- ja seuraussuhteita ja tietenkin perustelua numeerisilla tuloksilla (Jyväskylän yliopisto, "Määrällinen tutkimus", 2026).

Laadullinen ja määrälliset tutkimusmenetelmät voidaan yhdistää tutkimuksessa, mutta koska ne eroavat toisistaan selkeästi, on hyvä valita toinen päätutkimusotteeksi (Metsämuuronen, 2008, 60). Esimerkiksi jos päätutkimusotteeksi valitaan määrälliset menetelmät, voidaan analyysissä käyttää laadullisia menetelmiä ja toisin päin, jos valitaan päätutkimusotteeksi laadulliset menetelmät (Metsämuuronen, 2008, 60). Tällöin tutkimuksessa, jossa on laadullinen päätutkimusote, voidaan esimerkiksi havainnointiin lisätä määrällinen mittaus, joka voi syventää ja havainnollistaa laadullista raporttia (Metsämuuronen, 2008, 60). Tässä tutkielmassa haluttiin yhdistää laadullisen ja määrällisen tutkimusmenetelmiä pitämällä laadullinen tutkimusote.

Tutkielmassa tehtiin käyttäjäkokemustutkimus käyttämällä kenttähavainnointia ja kyselytutkimusta. Kyselytutkimus on yleensä määrällinen tutkimusmenetelmä, jossa käytetään tilastollisia menetelmiä (Vehkalahti, 2008, 13). Avoimien kysymysten analysoinnissa voidaan ilmaista vastaukset numeerisesti ja täydentää tietoja ja vastauksia sanallisesti tarvittaessa, mutta niiden analysointi voi olla antoisempaa laadullisilla menetelmillä (Vehkalahti, 2008, 13). Tällöin tulokset voidaan myös tiivistää käyttäen määrällisiä menetelmiä (Vehkalahti, 2008, 13). Tutkielmassa analysoitiin kyselytutkimuksen suljettuja kysymyksiä numeerisesti tehden erilaisia diagrammeja ja taulukkoja.

3.2 Käyttäjäkokeemustutkimus

Käyttäjäkokeemustutkimus tarkoittaa tutkimusta, jossa tutkitaan käyttäjäkokeemusta. Käyttäjäkokeemus tarkoittaa kaikkia tekoja, tunteita ja ajatuksia, mitä käyttäjällä on vuorovaikutuksessa tuotteen (tai palvelun) kanssa (Schumacher, 2010, 8). Käyttäjätutkimus taas on systemaattinen tutkimus, jossa tutkitaan käyttäjien tavoitteita, kykyjä ja tarpeita, jonka tarkoitus on määrittää erilaisia työkaluja käyttäjien hyödyksi työskentelyyn tai elämiseen (Schumacher, 2010, 6). Käyttäjäkokeemukseen liittyy monia tutkimusalueita, kuten esimerkiksi ihmisen ja tietokoneen vuorovaikutus (HCI), psykologia ja tuotesuunnittelu- ja kehitys (Allam & Dahlan, 2013, 28). Käyttäjäkokeemusta voidaan arvioida neljällä eri menetelmällä; 1. Kenttätutkimuksella, jossa tutkitaan asioita luonnollisessa ympäristössä, 2. Laboratoriotutkimuksella, joka on ei-luonnollisessa ympäristössä, 3. Verkkotutkimuksella, joka on kokonaan internetissä ja 4. Erilaisilla kyselylomakkeilla (Allam & Dahlan, 2013, 33). Käyttäjäkokeemustutkimuksia tehdään selvittääkseen suunnitteluvaiheessa parhaimman konseptin, varmistaa että suunnittelu on menossa oikeaan suuntaan tai sillä mitataan ja arvioidaan, täyttääkö tuote käyttökokeemustavoitteet (Allam & Dahlan, 2013, 34). Tässä tutkielmassa käytettiin kenttätutkimusta ja kyselylomaketta menetelminä käyttäjäkokeemuksen selvittämiseksi ja niistä kerrotaan enemmän seuraavissa kappaleissa.

3.2.1 Havainnointi

Havainnointi on tutkimuksissa yleinen työtapana, jossa seurataan ihmisten toimintoja erilaisissa ympäristöissä (Hyysalo, 2009, 106). Havainnointi antaa yleiskuvan käyttäjistä ja käyttöympäristöstä, sekä sillä nähdään miten käyttäjät käyttäytyvät erilaisissa tilanteissa (Hyysalo, 2009, 106). Tällä menetelmällä saadaan selville suunnittelukonseptin ja tuotteiden virheelliset oletukset, puutteet ja samalla voidaan saada uusia ideoita ja ratkaisuja (Hyysalo, 2009, 106). Havainnoinnin tavoitteena on ymmärtää millaisessa kontekstissa tuotetta tullaan käyttämään (Hyysalo, 2009, 106–107).

Kenttähavainnoinnissa seurataan ihmisiä siinä ympäristössä, jossa he normaalisti käyttäisivät tuotetta rajoittamatta heitä mitenkään (Jordan, 2000, 150). Tällä yritetään selvittää, miten ihmiset todella kokevat tuotteet (Jordan, 2000, 151). Havainnointi menetelmän yhtenä tärkeimpänä etuna pidetäänkin sitä, että käyttäytymisestä saatua tietoa saadaan selville tapahtumahetkellä (Jyrinki, 1976, 8). Havainnoinnissa voidaan oleskella käyttäjien ympäristössä esimerkiksi muutaman tunnin ja seurata mitä tilanteessa tapahtuu, mitä siellä tehdään ja miksi ja minkälainen ympäristö on (Hyysalo, 2009, 106). Oikea käyttöympäristö voi antaa paremman luotettavuuden, kuin havainnointi, joka on suoritettu laboratoriossa, tai muussa epätavallisessa käyttöympäristössä (Jordan, 2000, 150). Laboratiohavainnoinnissa on ennalta suunniteltu tila tai koeasetelma, jossa luovutaan käyttäjien luonnollisesta käyttäytymisestä (Hyysalo, 2009, 114). Tämän vuoksi tässä tutkimuksessa päädyttiin toteuttamaan havainnointi oikeassa käyttöympäristössä, eikä esimerkiksi eristetyssä näyttelytilassa. Havainnoinnissa on yleistä, että havainnot kirjataan ylös, sillä yksityiskohdat voivat unohtua jo parissa päivässä (Hyysalo, 2009, 107). Muistiinpanoja voidaan tukea videolla, kuvilla ja äänitteillä (Hyysalo, 2009, 107).

Havainnoinnilla voidaan huomata paremmin ei-verbaalisia käyttäytymisen piirteitä, joihin kuuluu esimerkiksi eleet, ilmeet ja liikkeet (Jyrinki, 1976, 9). Kenttähavainnoinnissa tutkija havainnoi käyttäjiä suoraan, joka antaa paremman pätevyyden, kun verrataan tutkijaan, joka luottaa pelkästään käyttäjien raporteihin (Jordan, 2000, 150). Joskus tutkija ei anna kenttähavainnointiin osallistujille lainkaan ohjeita ja antaa osallistujien tehdä mitä he haluavat (Jordan, 2000, 150). Passiivinen havainnointi tarkoittaa sellaista menetelmää, jossa hän seuraa tilannetta sivusta, eikä osallistu tai vaikuta havainnointitilanteeseen (Hyysalo, 2009, 111). Joissain tilanteissa tutkijat taas antavat osallistujille yleisluontaisia ohjeita tai antaa tehtäviä, joita osallistujien täytyy

tehdä tuotetta testattaessa (Jordan, 2000, 150). Tässä tutkimuksessa päädyttiin, ettei osallistujille anneta ennalta suunniteltuja tehtäviä, joita heidän pitäisi toteuttaa leikkivälineitä testattaessa. Ohjeiden tai tehtävien suunnitteleminen etukäteen voi olla haasteellista, sillä havainnoinnissa tapahtuvia tilanteita ei pystytä ennustamaan etukäteen (Jyrinki, 1976, 9), koska leikkiminen on luonteeltaan spontaania, olisi tilanteiden ennustaminen entistä haastavampaa. Osallistujat saivat siis leikkiä vapaasti leikkivälineillä.

Kenttähavainnoinnissa on tärkeää, että tutkija yrittää minimoida hänen läsnäolonsa tutkimuksessa, sillä osallistujat voivat käyttäytyä alitajuisesti tai tietoisesti eri tavalla, kun he tietävät jonkun katsovan heitä (Jordan, 2000, 151). Havainnoinnissa tarkkailijan läsnäololla voi olla siis vaikutusta tutkimuksen tuloksiin (Jyrinki, 1976, 11). Tehokkain tapa tutkijan läsnäolon vaikutuksen minimoimiseen voisi olla se, ettei osallistujat tietäisi, että heitä havainnoidaan (Jordan, 2000, 151). Tämän voisi toteuttaa käyttämällä esimerkiksi piilotettuja kameroita, tai havainnoimalla kaukaa (Jordan, 2000, 151). Tällainen ratkaisu kuitenkin on eettisesti kyseenalaista, sillä eettisten standardien mukaan tutkimukseen osallistujia täytyy tiedottaa tutkimuksesta, eli normaalisti tutkimuksissa ei edetä ilman osallistujien lupaa (Jordan, 2000, 151). Jos tutkimus vaatii kuitenkin sitä, että osallistujat eivät tiedä etukäteen tutkimuksesta, eettisen ongelman voisi joissakin tilanteissa yrittää ratkaista siten, että osallistujat informoidaan tutkimuksesta jälkikäteen ja kysytään luvat aineiston käyttöön (Jordan, 2000, 151). Tässä tutkimuksessa tarkkailijan läsnäolon vaikutus oli tiedossa. Tutkija pyysi osallistujia havainnointihetkellä olla huomioimatta tutkijaa ja pyrkiä leikkimään mahdollisimman normaalisti. Eettisten reunaehtojen vuoksi, tässä tutkimuksessa ei päädytty ratkaisuun, jossa osallistujia ei olisi informoitu videokuvaamisesta ja havainnoinnista, vaikka sitäkin tutkimuksen suunnitteluvaiheessa pohdittiin.

Kenttähavainnoinnin parhaana puolena on se, että metodina se on melkein ainoa, jolla saadaan analysoitua parhaiten tuotteen miellyttävyyttä luonnollisessa olosuhteessa (Jordan, 2000, 152). Esimerkiksi tutkittavan tilanteen jälkeen suoritetuissa haastatteluissa tai kyselyissä on usein ongelmana se, ettei osallistujat muista tai pysty kuvailemaan omaa käytöstään (Jyrinki, 1976, 8). Tämä riski oli tiedossa myös tässä tutkimuksessa, minkä vuoksi päädyttiin toteuttamaan havainnointi sekä kysely leikkutilanteen jälkeen. Havainnointi auttaa huomioimaan sellaisia asioita, joita osallistujat eivät osanneet ilmaista kyselyssä ja kysely auttaa sanallistamaan sellaisia asioita, joita ei pystynyt näkemään havainnoinnista. Havainnoinnilla on

vaikea saada yksityiskohtaista tietoa, sillä ei-verbaalisen käyttäytymisen analysointi ei ole yksiselitteistä (Jyrinki, 1976, 9). Kenttähavainnoinnin haasteita mahdollisten eettisten vaikeuksien lisäksi on vaikeus ymmärtää, miten tuotteen ominaisuudet tasapainotetaan ympäristön ja käyttöyhteyden ominaisuuksista johtuvien vaikutuksien kanssa analysointivaiheessa (Jordan, 2000, 153). Tällaisia vaikutuksia ovat esimerkiksi tässä tutkimuksessa lumi ja ulkovaatteet. Myös yhtenä kenttähavainnoinnin haasteena voidaan pitää sitä, että se suoritetaan yleensä jo valmiisiin tuotteisiin, eikä sitä voida käyttää koko tuotesuunnitteluprosessin aikana, sillä se ei ole niin joustava kuten esimerkiksi kyselyt ja haastattelut (Jordan, 2000, 151).

3.2.2 Kysely

Kysely on lista kysymyksistä, jotka voivat olla suljettuja eli strukturoituja kysymyksiä tai avoimia kysymyksiä (Jordan, 2000, 153). Suljetuissa kysymyksissä vastaajille annetaan erilaisia vastausvaihtoehtoja kysymyksille (Jordan, 2000, 153). Ennen kun kyselyyn aletaan laatia kysymyksiä, on tutkijan otettava selvää muun muassa aiheen kirjallisuudesta, täsmentää tutkimusongelmat ja määrittellä käsitteet (Jyrinki, 1976, 41). Kyselylomakkeen suunnittelussa täytyy ottaa huomioon kysymyksen sisältö, sanamuodot, ja tekniset muodot sekä kysymysten sijainnit lomakkeessa (Jyrinki, 1976, 41). Kysymysten suunnittelussa olisi hyvä ensin miettiä, minkälaisiin ongelmiin halutaan vastauksia (Jyrinki, 1976, 42).

Kun halutaan selvittää henkilöiden käyttäytymisen syitä, on parempi vaihtoehto valita avoimet kysymykset, kuin strukturoidut, sillä vastausvaihtoehtoja on vaikea suunnitella, sekä vastaajilla voi olla vaikeuksia eritellä syitä (Jyrinki, 1976, 68). Käyttäytymisen syitä kysytään yleensä "miksi" alkuisilla kysymyksillä, jolloin saadaan yleensä selville enemmän erilaisia syitä (Jyrinki, 1976, 69). Jos käyttäytymisen syvempiä syitä haluttaisiin selvittää, olisi kyselyn lisäksi hyvä suorittaa myös henkilökohtainen haastattelu (Jyrinki, 1976, 71). Kysymykset, joissa mitataan arvionvaraisia asioita, on tavoitteena selvittää tapahtuneen tai tapahtuvan käyttäytymisen laatu ja määrä (Jyrinki, 1976, 59). Näitä kysymyksiä ovat esimerkiksi sellaiset kysymykset, jotka liittyvät tyytyväisyyteen ja kiinnostukseen ja niissä on esimerkiksi "kuinka usein", "kuinka paljon" ja "millä tavoin"- tyyliä osoittimia (Jyrinki, 1976, 59). Mitä vähemmän kysymyksellä ja arvioitavan asian kohteen välillä on mennyt aikaa, sitä helpompi kysymykseen on vastata (Jyrinki, 1976, 59). Kun halutaan mitata mielipiteitä strukturoidulla kysymyksellä, kysymyksen vastausvaihtoehdot

ovat tärkeää tehdä sellaisiksi, että ne kuvaisivat totuudenmukaisesti, mitä vastaajat ovat oikeasti asiasta mieltä (Jyrinki, 1976, 73). Vastausvaihtoehtoihin on hyvä lisätä neutraali vaihtoehto ja varmistaa, että se on oikealla kohdalla (Jyrinki, 1976, 73).

Kyselyjen isoin ongelma on vastaajien vähyys (Jordan, 2000, 158). Kyselyissä on myös mahdollista, että vastaajat eivät käsitä kaikkia kysymyksiä oikein ja kyselyissä, jotka tehdään etänä, on vaikea tai mahdotonta kysyä apua kyselyn vetäjältä (Jordan, 2000, 158). Haastattelu on joustava menetelmä, sillä haastattelija voi kysyä kysymykset uudelleen, huomata ja korjata väärinkäsitykset sekä selventää kysymyksiä (Jyrinki, 1976, 11). Tämä voi auttaa vähentämään sitä, etteivät osallistujat vastaa kysymyksiin (Jyrinki, 1976, 11). Haastattelujen tekemiseen menee tutkijalla huomattavan paljon enemmän aikaa, mitä kyselyn vetämisessä, sillä haastatteluissa tutkijan täytyy olla läsnä haastattelutilanteessa (Jordan, 2000, 161). Haastattelija voi vaikuttaa haastateltavan vastauksiin omalla käytöksellään tai tavalla, miten hän puhuu asioista, ja näin hän voi vaikuttaa myös tutkimuksen tuloksiin (Jyrinki, 1976, 13–14). Haastattelijan reaktiot voivat myös vaikuttaa osallistujan vastauksiin (Jordan, 2000, 161). Kun haastateltava kertoo mielipiteitään asioista, on mahdollista, että haastateltava ei halua kertoa yhtä vahvoja mielipiteitä haastattelijalle kasvokkain, kuin mitä anonyymissä kyselyssä (Jordan, 2000, 161). Tämä johtuu yleensä siitä, että haastateltava ei halua näyttäytyä haastattelijalle epämukavana tai kohtuuttomalta (Jordan, 2000, 161). Kyselyssä poistuu haastattelijan vaikutus vastauksiin tai tuloksiin (Jyrinki, 1976, 25). Kyselyyn vastaaja voi kokea pystyvänsä vastaavan helpommin arkaluontoisiin kysymyksiin sekä kokea henkilöllisyytensä suojatummaksi (Jyrinki, 1976, 25). Vastaajat pystyvät myös pohtimaan ja tarkistamaan vastauksensa, joka voi lisätä luotettavuutta (Jyrinki, 1976, 25).

3.3 Käyttäjäprofiilit

Käyttäjäprofiilit ovat malleja, jotka kuvailevat tuotteen tai palvelun tyypillisiä käyttäjiä (Marshall ym., 2015, 311), ne ovat fiktiivisiä, mutta voivat perustua oikeisiin ihmisiin (Goodman ym., 2006). Käyttäjäprofiileja voidaan kutsua myös käyttäjäpersooniksi (Kuniavsky, 2003, 110–111). Käyttäjäprofiileissa kuvataan erilaisten ihmisryhmien motivaatioita, tavoitteita ja käyttäytymismalleja, jotka selvitetään käyttäjätutkimuksilla (Marshall ym., 2015, 311). Käyttäjäprofiilien tekoprosessi koostuu yleensä kolmesta vaiheesta: 1. Tiedonkeruuprosessi, jolloin kerätään dataa käyttäjistä, 2. Käyttäjäprofiilin rakentaminen käyttäjätietojen avulla ja 3.

Käyttäjäprofiilin hyödyntäminen (Gauch ym., 2007) Erilaisissa projekteissa käytetään 1–7 profiilia, joiden tavoitteet tuotteelle tai palvelulle ovat erilaiset (Marshall ym., 2015, 311). Käyttäjäprofiilien avulla tuotesuunnittelussa voidaan keskittyä tiettyihin käyttäjiin, joihin kaikki tiimin jäsenet voivat viitata ja käyttää pohjana erilaisissa kehitysideoissa (Kuniavsky, 2003, 110–111). Ne ovat yleensä realistisia, jotta suunnittelutiimi sitoutuisi profiileihin paremmin ja niissä on yleensä realismin edistämiseksi keksitty nimi, valokuva ja vähän taustatietoja (Marshall ym., 2015, 311). Käyttäjäprofiileja voidaan tehdä myös jo suunnitteluvaiheen alussa ilman käyttäjätutkimusta, jolloin suunnittelija käyttää olemassa olevaa tietoa, omaa intuitiota ja harkintaa (Kuniavsky, 2003, 110–111).

Käyttäjäprofiileista hyödytään epämuodollisessa ja joustavassa työskentelyssä ja ne auttavat suunnittelijoita ymmärtämään käyttäjien tarpeita (Marshall ym., 2015, 312) sekä ne tekevät käyttäjistä enemmän todellisempia, joka auttaa suunnittelijoita käyttäjäkeskeisessä suunnitteluprosessissa (Jansen ym., 2022, 2). Yhtenä käyttäjäprofiileiden haasteena on yksityiskohtaisen tiedon jakaminen, etenkin jos käyttäjäryhmät ovat isoja ja jos heillä on teknistä yksityiskohtaista informaatiota (Goodman ym., 2006). Käyttäjien osallistaminen käyttäjätutkimukseen voi olla myös kallista, sekä tietyn käyttäjän valitseminen käyttäjäprofiiliin edustukseen voi olla haasteellista (Goodman ym., 2006). Tämän vuoksi tässä tutkimuksessa päädyttiinkin yhdistämään tiettyjen käyttäjäryhmien vastaukset kyselytutkimuksessa ja tehdä niiden pohjalta käyttäjäprofiilit.

3.4 Teemoittelu

Teemoittelu kuuluu laadullisen tutkimuksen analyysimenetelmiin (Juhila, 2026, kappale 1). Siinä voidaan järjestellä ja ryhmitellä aineistoja luokkiin erilaisten aihepiirien mukaan (Tuomi & Sarajärvi, 2018, luku 4.1). Aineistojen sisällön lukumäärät (esimerkiksi kyselytutkimuksessa erilaisten teemojen vastausten määrän) voi sisällyttää laadulliseen tutkimukseen tai jättää ne pois, riippuen tutkimuksesta (Tuomi & Sarajärvi, 2018, luku 4.1). Tällä menetelmällä pystyy vertailemaan erilaisia teemoja aineistoista etsimällä tiettyyn teemaan liittyvät näkemykset ja yhdistämällä ne kokonaisuuksiksi (Tuomi & Sarajärvi, 2018, luku 4.1), eli ne kehkeytyvät tulkinnoista, jotka tutkija tekee analysoinnista (Juhila, 2026, kappale 5). Teemoittelua käytetään yleensä haastatteluaineiston analysoinnissa (Juhila, 2026, kappale 3), mutta sitä voidaan käyttää monenlaisissa lähestymistavoissa, joilla pyritään tunnistamaan erilaisia teemoja tai luokkia

(Braun ym., 2019, 844). Tässä tutkielmassa sitä käytetään kyselytutkimuksen avoimien kysymysten analysointiin. Teemoittelua voidaan käyttää myös yhdenlaisena yhteenvetotyökaluna, jossa tiivistetään osallistujien ajatukset aiheesta tai ongelmasta pintatasoisesti (Braun ym., 2019, 846). Teemoittelun käytöstä yhteenvetotyökaluna on kuitenkin eriäviä mielipiteitä, jotkut pitävät sitä hyödyllisenä ja mielekkäänä ja toiset liian pintatasoisena (Braun ym., 2019, 846). Tässä tutkielmassa aineiston teemoittelu on enemmän aineiston yhteenvetoa kategorisoinnin avulla. Jos tutkielmassa olisi käytetty metodina esimerkiksi haastattelua, jolloin lisäkysymyksiä olisi voitu kysyä osallistujilta, olisi teemoittelua voitu viedä eteenpäin. Mutta koska vastaukset olivat melko suppeita, tämä ratkaisu koettiin parhaimmaksi.

4 Tutkimus

4.1 Tutkimusetiikka

Koska tutkimuksen kohteena on lapsien kokemukset, täytyi tutkimuksen alkuvaiheessa pohtia tutkimusetiikallisia asioita. Tutkimuksen eri vaiheissa oli tärkeää muistaa, että lasten anonymiteetti säilyy ja että luvat sekä lasten ja huoltajien suostumukset ovat kunnossa. Henkilötietojen kerääminen tutkimuksessa täytyy aina miettiä tarkkaan ja pohtia, mikä on tarpeellista tutkimukselle (Jyväskylän yliopisto, "Henkilötiedot", 2026). Tässä tutkimuksessa ei kerätty arkaluontoiseksi luokiteltuja tietoja. Kyselylomakkeissa kysyttiin lasten sukupuolta, sillä se on oleellinen informaatio aineiston analysoinnissa, sillä tytöt ja pojat leikkivät tutkitusti eri tavalla. Lasten luokka-asteet tulee selville tutkimuksessa, mutta lasten tarkkaa ikää ei kysytty kyselyssä. Tällä päätöksellä pyrittiin välttämään turhien henkilötietojen keräämistä. Kun tutkimus toteutetaan koulupäivän aikana, pitää selvittää tarvitaanko hakea lupa tutkimukselle joltain hallinnon eri tasolta (Lujala ym., 1999, 33). Tutkimus on saanut tutkimusluvan Rovaniemen kaupungilta marraskuussa vuonna 2025 (liite 1).

Tutkimuksessa ei tuoda julki mitään tietoja, joista osallistuvat henkilöt voitaisiin tunnistaa. Vapaamuotoisen havainnoinnin aikana nauhoitettu videomateriaali analysoitiin poimimalla tärkeimmät huomiot tukemaan kyselytutkimuksessa ilmenneitä asioita. Eli alkuperäistä videomateriaalia, joissa osallistujat näkyvät, ei tuotu julki. Videomateriaali poistettiin heti analysoinnin jälkeen. Videonauhoitus tutkimuksen havainnointivaiheessa oli erittäin oleellinen, sillä havainnointitilanteessa on melkein pä mahdotonta nähdä niin paljon tärkeitä yksityiskohtia, mitä videolta voi nähdä jälkikäteen. Tutkimusluvassa (liite 1) ja suostumuslomakkeissa (liite 1 & 2) mainitaan videon näyttökuvien anonymisointi ja visualisointi, jota ei tässä tutkimuksessa lopulta päätetty tehdä. Tutkimuksessa tehty kyselytutkimus oli myös anonyymi, eli osallistujat eivät kertoneet nimiään, sekä tunnistettavat asiat vastauksista, jos sellaisia ilmeni, poistettiin. Alkuperäiset kyselyvastaukset hävitettiin analysointivaiheen jälkeen.

Lapsille sekä lasten huoltajille annettiin suostumuslomakkeet (liite 2 & 3) täytettäväksi ennen tutkimuspäivää. Koska lapset olivat alle 15- vuotiaita, täytyi huoltajilta kysyä lupa tutkimukseen osallistumisesta (Jyväskylän yliopisto "Henkilötiedot", 2026). Suostumuslomakkeissa täytyy olla myös kielteinen vastausvaihtoehto (Lujala ym., 1999, 32&38). Lasten huoltajille tai lapsille täytyy

antaa yleensä tiedot suostumuslomakkeen yhteydessä tutkimuksen merkityksestä ja tavoitteesta, tutkimuksen menetelmistä, hyödyt, voiko tutkimuksesta syntyä haittoja, aikomus tietojen käytöstä, tutkijan yhteystiedot, tutkimuksen taustatiedot sekä tutkittavien oikeus kieltäytyä tutkimuksesta ja keskeyttää osallistuminen missä kohtaa tutkimusta tahansa (Lujala ym., 1999, 33). Lasten sekä huoltajien suostumuslomakkeissa täytyy antaa samat tiedot (Lujala ym., 1999, 38). Tutkimuksen suostumuslomakkeissa kerrottiin informaatiota tutkimuksen aiheesta, sen sisällöstä ja mitä tutkimuksen tuloksilla tullaan tekemään (Liite 2 & 3). Suostumuslomakkeissa kerrottiin myös käytetyistä menetelmistä, eli havainnoinnista sekä kyselytutkimuksesta (Liite 2 & 3). Suostumuslomakkeissa kerrottiin myös aineiston anonymisoinnista sekä alkuperäisen aineiston säilyttämisestä ja kuka pääsee aineistoihin käsiksi tai katsomaan niitä (Liite 2 & 3), sillä tutkimukseen osallistujilla ja myös lapsien huoltajilla on oikeus tietää, miten lasten henkilötietoja käsitellään (Jyväskylän yliopisto, ”Henkilötiedot”, 2026).

Tutkimuksessa saatuun aineistoihin pääsi käsiksi ainoastaan tutkimuksen toteuttaja Iiris Ranta. Lappset Group Oy:n työntekijä, joka on tämän tutkimuksen yhteyshenkilö, tarkasteli nimettömiä alkuperäisiä kyselyvastauksia tutkimuksen toteuttajan kanssa, josta ilmoitettiin huoltajille ja osallistujille. Alkuperäisiä aineistoja ei siis lähetetty kellekään eteenpäin, jotta välttyttiin turhilta tietoturvariskeiltä.

4.2 Lappset Prime -mallisto

Lappset Group Oy on rovaniemeläinen perheyrittäjä, joka suunnittelee ja valmistaa leikki- ja liikuntapaikkavälineitä, jotka ovat inklusiivisia, innovatiivisia ja kestäviä (Lappset, ”Yritys”, 2026). Lappsetin jakeluverkosto on yli 60 maassa ja sen tuotantolaitoksia on Suomessa, Virossa ja Alankomaissa (Lappset, ”Yritys”, 2026). Yrityksen missioon kuuluu mielikuvituksen ruokkiminen, oppimisen edistäminen, luontoarvojen kunnioittaminen ja aktiivisuuteen kannustaminen (Lappset, ”Visio ja strategia”, 2026). Lappsetin arvoihin kuuluu yrityksen kasvu, leikin kautta kasvaminen, vastuullisuus, kunnioitus ja motivointi sekä menestys (Lappset, ”Visio ja strategia”, 2026). Arvoihin myös kuuluu saavutettavuus, tasa-arvo ja osallistaminen (Lappset, ”Visio ja strategia”, 2026). Lappsetin tavoitteena on olla ykkösvalinta asiakkaille varmistamalla parhaimmat asiakas- ja loppukäyttäjäkokemukset (Lappset, ”Tarjoamme leikin ja liikunnan elämyksiä kaikenikäisille ja -kykyisille ihmisille”, 2026). Vakiotuotteiden lisäksi Lappsetilla on

muun muassa MyDesign palvelu, jossa suunnittelijat voivat räätälöidä erilaisia leikki- ja liikuntaelämyksiä, esimerkiksi suunnittelemalla leikkivälineet sopiviksi suurempiin kokonaisuuksiin, erilaisiin tiloihin tai teemoihin (Lappset, “MyDesign räätälöidyt välineet”, 2026).

Prime -mallisto on Lappsetin tuotelinja, jonka suunnittelussa on otettu huomioon luova vapaus, osallistavat leikkimahdollisuudet ja kestävät valinnat (Lappset, “Prime sales manual”, 2026). Prime -tuotteiden muotokieli on inspiroitunut yksinkertaisista ja tasapainoisista puisista rakennuspalikoista, joiden geometrinen luonne tukee Lappsetin suunnittelufilosofian keskeistä asiaa, eli modulaarisuutta (Lappset, “Prime sales manual”, 2026). Prime -tuotemalliston suunnittelussa on ollut noin 20 ammattilaisen tiimi monenlaisista taustoista, joilla on ollut asiantuntemusta esimerkiksi tuote-, sisustus ja insinöörisuunnittelusta (Lappset, “Playful Nordic”, 2026).

Prime -tuotelinja on kehitetty yhteistyössä Suomen paralympiakomitean kanssa pyrkien esteettömyyteen ja inklusiivisuuteen (Lappset, “Prime sales manual”, 2026). Yhteistyön tuloksena he loivat inklusiivisuusluokitukset, jotka kertovat tietoa tekijöistä, jotka vaikuttavat leikkikenttätuotteiden inklusiivisuuteen ja estettömyyteen (Lappset, “Leave no child behind”, 2026). Inklusiivisuusluokituksilla arvioidaan Prime tuotteita 0–3 asteikolla kolmesta eri näkökulmasta; keho, mieli ja aistit (Lappset, “Leave no child behind”, 2026). Konkreettisia inklusiivisuuden parannuksia oli muun muassa leikkivälineisiin kahvojen lisäys, mitkä auttavat tasapaino- ja koordinaatiovaikeuksista kärsiviä ja monikerroksisten rakenteiden lattioiden korvaaminen verkoilla, jotta maan tasolla leikkivät näkevät ylös ja pystyvät jopa osallistumaan leikkiin (Lappset, “Leave no child behind”, 2026).

4.3 Käyttäjäkokeutumustutkimuksen toteutus

4.3.1 Tutkittavat leikkivälineet

Konttisen puiston Prime leikkivälineet olivat kolmessa eri väriteemassa. Maximilian tornileikki oli väriteemassa Meadow (kuva 2). Eeli motoriikkarata (kuva 3), Sara keinulauta (kuva 5) ja Vene

jousikeinu kahdelle (kuva 7) oli väriteemassa Snow. Karin keinulauta (kuva 4), Auto jousikeinu (kuva 6) ja Silja (kuva 8) sekä Hemmo (kuva 9) leikkipolut olivat väriteemassa Bloom. Konttisen puistossa Eeli motoriikkaradan ja Maximilian tornileikin kävelysiltojen askelien alle oli asennettu turvatasot (Niemelä, 2025), muuten leikkivälineet olivat samanlaisia mitä kuvissa 2–9. Tutkimus toteutettiin talvella, minkä takia leikkimatot olivat lumen peitossa. Tämän vuoksi tutkimuksessa ei pystytty tutkimaan Prime -malliston uusia leikkimattoja.

Maximilian tornileikki koostuu neljästä eri tornista, jotka yhdistyvät toisiinsa ja siinä on monta eri sisäänkäyntiä (Lappset, “Maximilian tornileikki”, 2026). Maximilian tornileikin käyttöikä on 4+ vuotiaat ja siinä on kaksi erikokoista liukumäkeä, erilaisia peliseiniä, kiipeilytelineitä ja silta (Lappset, “Maximilian tornileikki”, 2026). Maximilianin alatasoilla on aktiviteetteja nuoremmille leikkijöille ja ylemmillä tasoilla on haastavampia aktiviteetteja (Lappset, “Maximilian tornileikki”, 2026). Maximilian tornileikissä lapset voivat kehittää ketteryyttä, ongelmanratkaisutaitoja ja voimaa (Lappset, “Maximilian tornileikki”, 2026).



Kuva 2. Maximilian tornileikki, väri: Meadow. Kuva: Lappset

Eeli motoriikkaradan käyttöikä on 4+ vuotiaat lapset ja siinä voi kehittää erilaisten kiipeilyelementtien ansiosta lihasvoimaa, notkeutta, koordinaatiokykyä ja itsevarmuutta (Lappset, “Eeli motoriikkarata”, 2026). Siinä on kuusi erilaista kiipeilyelementtiä, kaksi dynaamista toimintoa, yksi liukumäki ja yksi silta (Lappset, “Eeli motoriikkarata”, 2026). Eeli motoriikkarata on suunniteltu kestävän kaikissa olosuhteissa ja se sopii esimerkiksi koulujen pihoihin ja puistoihin (Lappset, “Eeli motoriikkarata”, 2026).



Kuva 3. Eeli motoriikkarata, väri: Snow. Kuva: Lappset

Karin keinulauta on pienille lapsille suunniteltu leikkiväline, jonka käyttöikä on 1+ vuotiaat, jonka takia se sopii hyvin päiväkoteihin ja varhaiskasvatukseen (Lappset, “Karin keinulauta”, 2026). Sara keinulauta on suunniteltu yli kahdelle käyttäjälle ja sen käyttöikä on 3+ vuotiaat (Lappset, “Sara keinulauta”, 2026). Karin ja sara keinulauta kehittää lasten tasapainoa, koordinaatiota ja sosiaalista kanssakäymistä (Lappset, “Sara keinulauta”, 2026) (Lappset, “Karin keinulauta”, 2026).



Kuva 4. Karin keinulauta, väri: Bloom. Kuva: Lappset (Rajattu)

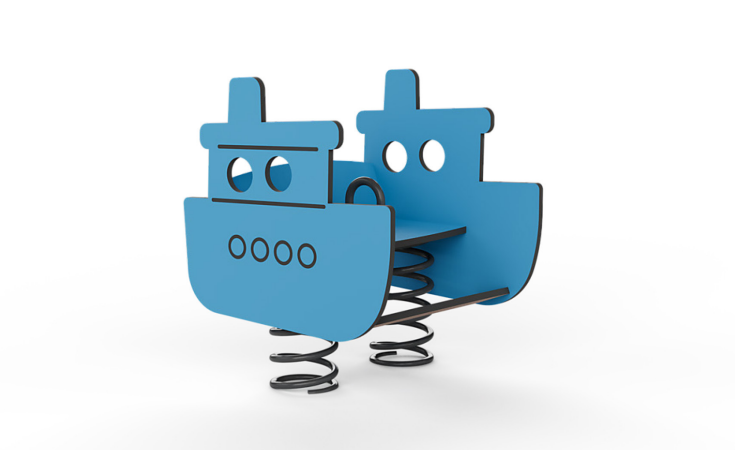


Kuva 5. Sara keinulauta, väri: Snow. Kuva: Lappset (Rajattu)

Auto jousikeinu on suunniteltu vähintään yksivuotiaille lapsille ja se kehittää lasten koordinaatiokykyä, rytmittämistä, tasapainoa, lihasvoimaa ja sosiaalisia taitoja (Lappset, “Auto jousikeinu”, 2026). Vene jousikeinun käyttöikä on 2+ vuotiaat ja siihen mahtuu kaksi lasta keinumaan (Lappset, “Vene jousikeinu kahdelle”, 2026). Vene jousikeinu kehittää lasten sosiaalista yhteistyötä, rytmiä ja koordinaatiota (Lappset, “Vene jousikeinu kahdelle”, 2026).



Kuva 6. Auto jousikeinu, väri: Bloom. Kuva: Lappset



Kuva 7. Vene jousikeinu kahdelle, väri: Snow. Kuva: Lappset

Silja ja Hemmo leikkipolkuja pitkin voidaan kävellä tai pyöräillä ja niiden käyttöikä on +2- vuotiaat (Lappset, “Silja leikkipolku”, 2026) (Lappset, “Hemmo leikkipolku”, 2026). Silja leikkipolku kehittää lasten tasapainoa ja karkeamotoriikkaa sen eri korkeuksien ansiosta (Lappset, “Silja leikkipolku”, 2026). Hemmo leikkipolku kehittää lasten tasapainoa, koordinaatiota ja motoriikkaa sen loivien nousujen vuoksi (Lappset, “Hemmo leikkipolku”, 2026).



Kuva 8. Silja leikkipolku, väri: Bloom. Kuva: Lappset (Rajattu)



Kuva 9. Hemmo leikkipolku, väri: Bloom. Kuva: Lappset (Rajattu)

4.3.2 Havainnoinnin toteutus

Havainnointi toteutettiin koulupäivän aikana kenttähavainnoinnin tapaan oikeassa leikkivälineiden käyttöympäristössä, eli Konttisen puistossa Rovaniemellä. Ennen havainnointia varmistettiin, että kaikilla osallistujilla oli allekirjoitettu huoltajien sekä heidän omat suostumuksensa. Tutkimukseen osallistui 21 lasta. Havainnointi aloitettiin kertomalla osallistujille, mitä tutkimuksella pyritään selvittämään ja kertaamalla, että havainnointitilanne nauhoitettiin ja että siitä otettiin muistiinpanoja. Tilanteessa myös kerrattiin, kuka pääsee aineistoihin käsiksi ja että lasten henkilöllisyys ei selviä tutkimuksessa. Lapsille annettiin myös mahdollisuus kysyä vapaasti, jos heillä nousi kysymyksiä. Osallistujia pyydettiin olla huomioimatta tutkija sekä videokamera ja pyrkimään leikkimään mahdollisimman normaalisti.

Lasten annettiin leikkiä ilman mitään ennalta määriteltyjä tehtäviä tai tavoitteita, eikä heidän tarvinnut pohtia leikkitalanteessa mitään. Heidän tehtävänänsä oli vain pitää hauskaa ja leikkiä normaalisti. Leikkitalanne kesti 47 minuuttia.

Leikkitalannetta nauhoitettiin videokameralla, joka asetettiin seisomaan kamerajalustalle sellaiseen paikkaan, että Prime -tuotteet näkyisivät mahdollisimman hyvin. Noin 38 min kohdalla tutkija huomasi, että Maximilianin liukumäen alla oli lapsia, joidenka leikkejä ei näkynyt kameralla, joten kameraa yritettiin siirtää. Tämän siirtämisen takia, ei Eeli motoriikkaradan puolen leikkejä näkynyt, joten tilanteessa päädyttiin siihen ratkaisuun, että on parempi hahmottaa kokonaiskuva, kuin yksittäiset leikit. Havainnoinnista tutkija otti muistiinpanoja paperille, johon hän merkkasi minkälaisia leikkejä lapset leikkivät missäkin tuotteissa ja milloin he siirtyivät isoimpina ryhminä leikkivälineestä toiseen. Ennalta määriteltyä havainnointitaulukkoa ei tehty, missä esimerkiksi olisi voitu laskea rastittamalla erilaisten leikkien määrät tai määrittää tuotteiden käyttöajat, sillä leikkitalanteita on todella haastava ennakoida. Tämän vuoksi tässä tutkimuksessa päädyttiin vapaamuotoisten muistiinpanojen ottamiseen.

Havainnointitalanteeseen vaikutti talviset sääolosuhteet. Havainnointi toteutettiin 2026 helmikuussa, jonka vuoksi leikkivälineet olivat hieman jäässä, ja lumi vaikutti joidenkin leikkivälineiden käyttökokemukseen. Esimerkiksi leikkimatot eivät näkyneet lumen alta, jonka vuoksi lapset eivät pystyneet niitä testaamaan. Pakkasen vuoksi piti myös kiinnittää huomiota, ettei osallistujille tule kylmä tarkkailemalla heidän olemustaan, sekä kuunnella puhuvatko he kylmyydestä. Pakkasen takia tutkija joutui myös tarkistamaan tietyn aikavälein videokameran akkutilannetta, sillä akut kuluvat todella nopeasti pakkasella. Lunta alkoi myös satamaan havainnointitalanteen loppupuolella, jonka vuoksi videokameraa täytyi tarkkailla vielä tiheämmin, ettei kameran linssiin päässyt lunta, eikä lunta ollut kameran päällä. Kylmyys myös vaikutti hieman muistiinpanojen kirjoittamiseen.

Konttisen puisto oli normaaliin tapaan käytössä tutkimuksen aikana myös muille leikkipuistoa käyttäville, joten sivullisille leikkijöille, jotka olivat Prime -tuotteiden läheisyydessä, täytyi ilmoittaa käynnissä olevasta tutkimuksesta ja kysyä sopiiko heille, että heitä videonauhoitetaan.

Asia sopi sivullisille henkilöille ja he eivät päätyneet leikkimään tutkittavilla leikkivälineillä. Tutkimuksen aamuinen ajankohta kuitenkin auttoi, ettei sivullisia ollut paljoa.

4.3.3 Kyselyn toteutus

Havainnoinnin jälkeen siirryttiin osallistujien kouluun tekemään kyselytutkimus. Ennen kyselytutkimusta Lappset Group Oy:n työntekijä, tämän tutkimuksen yhteyshenkilö, piti lapsille esityksen uudesta Prime -tuotesarjasta, jotta osallistujat saivat itselleen tietoa leikkivälineiden suunnittelusta ja lisäinformaatiota tuotteista, joita he olivat päässeet testaamaan. Lapset kertoivat esityksen aikana jo hieman kokemuksiaan testattavista tuotteista ja kyselivät Lappsetin työntekijältä kysymyksiä tuotteista.

Kyselyjen ja haastatteluiden haittojen ja etujen punnitsemisen jälkeen tutkimuksessa päädyttiin fyysiseen kyselylomakkeeseen ja että tutkija pysyy kyselylomakkeen täytön ajan osallistujien kanssa. Päätökseen vaikutti tutkimuksen tuloksien pätevyys, ajalliset rajoitteet sekä osallistujien mukavuuden turvaaminen. Luku- ja kirjoitustaitoja tarvitaan ymmärrettävästi kyselyn vastaamiseen (Jyrinki, 1976, 11–12), ja 2–3- luokkalaiset ovat vasta näitä taitoja oppimassa. Kyselyn suunnittelussa piti siis ottaa huomioon, että kysymykset ovat selkeitä ja ikäsopivia, mutta ne vastaisivat haluttuihin kysymyksiin. Kyselylomakkeen täyttötilanteessa osallistujilla oli mahdollisuus käydä kysymykset itsenäisesti läpi, mutta myös tutkija luki kysymykset läpi yksitellen ja antoi halukkaille mahdollisuuden vastata kysymyksiin samanaikaisesti. Tutkijan läsnäolo antoi mahdollisuuden lapsille kysyä, jos jokin kysymys oli epäselvä ja myös tutkijalle mahdollisuuden antaa enemmän kontekstia kysymyksille. Opettajat myös auttoivat lapsia tarvittaessa kysymysten vastaamisessa ja niiden kirjoittamisessa. Myös kyselylomakkeen ulkonäkö piti suunnitella ottaen osallistujien ikä huomioon. Suunnittelussa pyrittiin pitämään lasten mielenkiinto yllä kuvilla, kysymysten tyylien vaihtelulla ja teksteillä, jotka kertovat missä vaiheessa kyselylomaketta osallistuja on menossa (Liite 4). Kyselylomake tehtiin Canva verkkosivustolla ja edistymistä kuvaavina eläinkuvina käytettiin Canvan omia grafiikoita. Kyselyn alussa painotettiin osallistujille se, ettei kysymyksiin ole oikeita tai vääriä vastauksia, ja tutkimuksella halutaan kuulla osallistujien mielipiteitä. Tutkimuksen loputtua on tutkimukseen osallistujia kiitettävä, sekä annettava heille tunnustusta, jotta heille jää tutkimuksesta positiivinen muistikuva (Lujala ym., 1999, 39). Mieli- ja muistikuvat alkavat muodostumaan jo 5–6 -vuotiailla tutkimukseen osallistumisesta, jonka takia on tärkeää, ettei ensimmäisistä

tutkimuksista jää lapsille negatiivista kuvaa (Lujala ym., 1999, 39). Lapsille annettiin kiitokseksi tutkimukseen osallistumisesta pienet herkut sekä diplomit. Tällä pyrittiin luoda lapsille mukava kokemus tutkimuksesta.

Kyselylomakkeen kysymykset suunniteltiin tarkasti etukäteen, että ne vastaisivat haluttuihin asioihin, mutta olisivat ikäsopivia osallistujille. Ensimmäisessä osiossa on kysymyksiä, joilla selvitetään vastaajien taustatiedot sekä aikaisemmat kokemukset Konttisen puiston Prime -malliston leikkivälineistä, sekä muista puiston leikkivälineistä. Ensimmäisessä osiossa haluttiin myös selvittää, miten usein vastaaja leikkii leikkipuistoissa ja millä leikkivälineillä hän leikkii yleensä leikkipuistoissa. Näiden taustatietojen avulla pyrittiin näkemään, jos erilaiset taustakokemukset ja jo olemassa olevat mieltymykset vaikuttaisivat vastauksiin.

Kyselytutkimuksissa voidaan käyttää erilaisia mittareita, joilla yritetään mitata erilaisia asioita, kuten arvoja ja asenteita (Vehkalahti, 2008, 12), ja kuten tässä tutkielmassa mielipiteitä ja kokemuksia. Kyseisiä mittareita voi tehdä itse tai käyttää jo valmiita mittareita (Vehkalahti, 2008, 12). Toisessa osiossa vastaajat pääsivät arvioimaan hymynaamoja käyttäen erilaisia asioita uusista leikkivälineistä. Arviointihymiöinä toimi viisi eri hymiötä, joiden tarkoitus oli kuvata Likert-asteikkoa. Likertin asteikko tarkoittaa järjestysasteikkoa, jossa on väliasteikko ja sitä voidaan analysoida muun muassa keskiarvoilla (Vehkalahti, 2008, 35). Surullinen hymiö kuvaa arvosanaa 1, joka kuvaa kaikissa muissa osio 2 kysymyksissä “en tykkää ollenkaan” ja kysymyksessä numero 9, “en yhtään”. Arvosanaa 2 kuvaa hymiö, jolla on lievempi surunaama kuin arvosanalla 1, ja se kuvaa arvosanaa “en tykkää ollenkaan”/ “en yhtään” ja “neutraali” arvioin väliä. “Neutraali” hymiö on arvosana 3, jota kuvaa hymiö suoralla suulla. Arvosanan 3 ja 5 välissä on arvosana 4, jota kuvaa tavallinen hymynaama. Arvosana 5 on nauruhymiö, joka kuvaa arvosanaa “Tykkäsin todella paljon” ja kysymyksessä numero 9, “Todella hyvin kaikkia”. Numero 9 kysymyksen arviointien nimien eroavaisuus johtuu vain kysymyksen muodosta, jonka takia vastausvaihtoehtojenkin muoto täytyi muuttua. Arviointiasteikoksi valittiin hymynaamat, jotta lapset pystyisivät samaistumaan arviointiasteikkoihin paremmin ja se koettaisiin enemmän selkeämmältä. Hymynaamoilla haluttiin myös luoda leikkisämpi visuaalinen ilme kyselylomakkeeseen, jotta lapset kokisivat sen rennommaksi. Vastaajat arvioivat toisessa osiossa leikkivälineiden värit, muodot sekä he arvioivat miten he kokivat saavutettavuuden ja lopuksi he pääsivät arvioimaan yleisesti leikkivälineitä. Saavutettavuuden toteutumisen selvittäminen lapsilta yhdellä kysymyksellä käyttämättä sanaa “saavutettavuus” toi haasteita

kysymyksen muotoilussa. Kysymys lopulta jäi muotoon “Pystyitkö käyttämään niitä leikkivälineitä, joita halusit?”. Kyselylomakkeessa käytetyistä hymiöistä ja niiden arvioinnista tehtiin selvennökset (kuva 10 & 11).

Selvennös hymiöistä ja niiden arvosanoista:



Kuva 10. Kysymysten 7,8 ja 10 vastausvaihtoehdot ja lisätyt kuvaavat arvosanat



Kuva 11. Yhdeksännen kysymyksen vastausvaihtoehdot ja lisätyt kuvaavat arvosanat

Kolmannessa osiossa vastaajat ympyröivät kuviin kysymyksissä pyydetyt asiat, sekä perusteli valintansa. Ensin vastaajien tehtävä oli ympyröidä yksi leikkiväline, josta he pitivät ja kertoa miksi kyseinen leikkiväline oli heidän suosikkinsa, sekä miten tai mitä he leikkivät ympyröidyssä leikkivälineessä. Sitten vastaajien tehtävä oli ympyröidä yksi leikkiväline, josta he eivät pitäneet tai jolla he eivät leikkineet. Ympyröityä leikkivälineen, tuli vastaajien rastittaa vaihtoehdoista, eikö he tykänneet leikkivälineestä vai eikö he leikkineet leikkivälineellä. Vastaajat pystyivät valitsemaan myös molemmat vaihtoehdot. Vastaajat pystyivät tämän jälkeen avaamaan, miksi he eivät pitäneet tai leikkineet ympyröidyllä leikkivälineellä. Tämän osion tarkoituksena oli selvittää lasten mieluiset ja ei-mieluiset leikkivälineet ja perustelut valinnoille, sekä motivaatiot leikkivälineillä leikkimiseen tai leikkimättömyyteen.

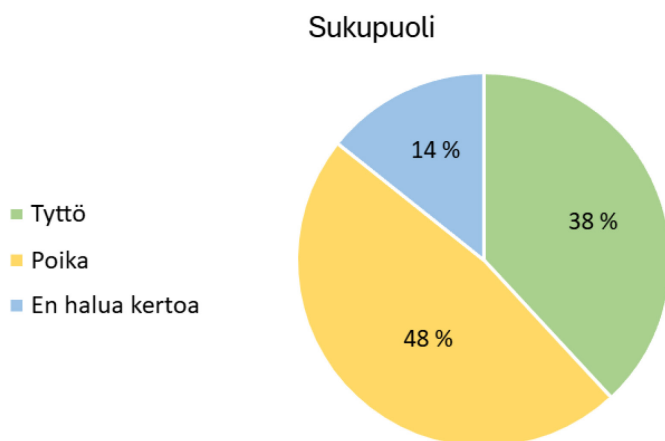
Neljännessä osiossa oli avoimia kysymyksiä, joihin vastaajat pystyivät vastaamaan omin sanoin. Ensimmäisenä osiossa kysytään olisiko vastaajat muuttaneet jotain leikkivälineistä ja jos kyllä, mitä ja miten. Osiossa myös kysytään, minkälaisia leikkimahdollisuuksia vastaajat olisivat halunneet lisää, sekä viimeisenä annetaan mahdollisuus kertoa jotain muuta leikkivälineistä tai leikkipuistosta. Avoimet kysymykset kyselyn lopussa antoi vastaajille mahdollisuuden antaa kehitysideoita leikkivälineiden suunnitteluun, jotta leikkikokemukset olisivat parempia. Avoimilla kysymyksillä myös annettiin mahdollisuus lisätä jotain tietoa, jos jotain ei osattu kysyä kyselylomakkeessa.

4.4 Aineiston analysointi ja tulokset

Tässä luvussa käydään läpi kyselytutkimuksen kysymysten vastaukset kysymys kerrallaan, kertoen miten kysymys analysoitiin ja mitä vastauksissa ilmeni. Kenttähavainnoinnin huomiot lisättiin niiden vastauksien yhteyteen, joihin huomiot liittyivät. Huomiot havainnoinnista, jotka ei liittynyt kysymysten vastauksiin, lisättiin luvun loppuun. Luvun lopussa kerrotaan käyttäjäprofiileiden teosta sekä miten ja miksi käyttäjäryhmät valittiin. Kyselytutkimuksen analysoinnin apuna käytettiin Microsoft Exceliä ja esimerkiksi teemoittelun ja käyttäjäprofiileiden visualisoinnissa käytettiin Adobe Illustratoria ja Canva verkkosivustoa.

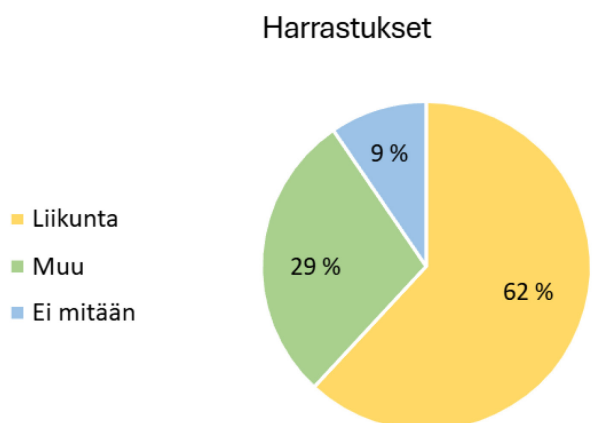
4.4.1 Kyselytutkimus ja kenttähavainnointi

Tutkimukseen osallistui 21 lasta, jotka olivat 2–3- luokkalaisia. Sukupuolta kysyttiin kyselytutkimuksessa antamalla vastausvaihtoehdot: tyttö, poika, muu ja en halua kertoa. Vastaukset laskettiin yhteen, ne muutettiin prosenteiksi ja luotiin ympyrädiagrammi. 14 % kyselytutkimuksen vastaajista ei halunnut kertoa sukupuoltaan, 48 % oli poikia ja 38 % tyttöjä (kuvio 1).



Kuvio 1. Ympyrädiagrammi vastaajien sukupuolista

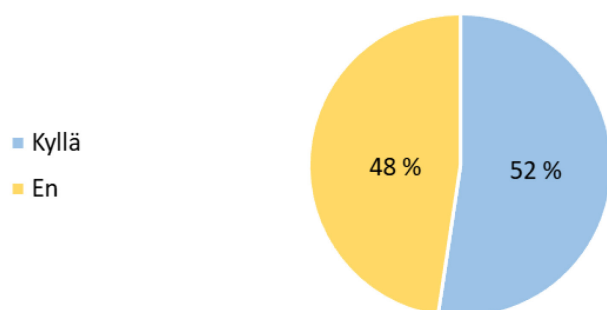
Vastaajien harrastukset kysyttiin avoimessa kysymyksessä, jotta vastausvaihtoehdot eivät olisi suppeita ja vähentäisi näin vastauksia. Vastaukset analysoitiin jakamalla harrastukset kolmeen kategoriaan: liikunta, muu kuin liikunta ja ei harrastuksia. Kategoriointiin päädyttiin, jotta harrastukset eivät antaisi ilmi vastaajien henkilöllisyyttä. Kategorioinnin jälkeen vastaukset laskettiin yhteen, ne muutettiin prosenteiksi ja niistä luotiin ympyrädiagrammi. Vastaajista 62 % harrasti liikuntaa ja 29 % harrasti jotain muuta, kuin liikuntaa (kuvio 2). 9 % vastaajista ei harrastanut mitään (kuvio 2).



Kuvio 2. Ympyrädiagrammi vastaajien harrastuksista

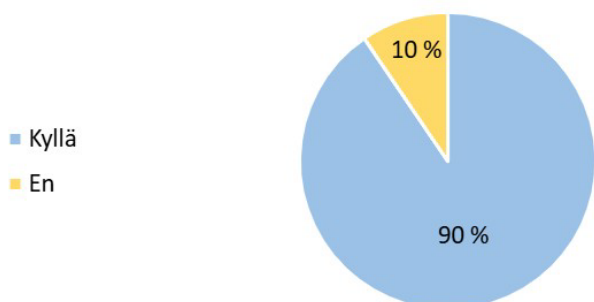
Kyselyssä kysyttiin vastaajilta suljetulla kysymyksellä, ovatko he leikkineet ennen tätä tutkimusta Konttisen puiston uusilla leikkivälineillä, sekä ovatko he leikkineet muilla Konttisen puiston leikkivälineille. Kysymysten vastausvaihtoehdoiksi annettiin kyllä ja ei. Vastaukset laskettiin yhteen, ne muutettiin prosenteiksi ja niistä tehtiin ympyrädiagrammit. Vastaajista 52 % oli leikkinyt ennen tätä tutkimusta Konttisen puiston uusilla leikkivälineillä (kuvio 3) ja 90 % oli leikkinyt aiemmin muilla Konttisen puiston leikkivälineillä (kuvio 4).

Oletko leikkinyt ennen tätä tutkimusta Konttisen puiston uusilla leikkivälineillä?



Kuvio 3. Ympyrädiagrammi vastaajien aikaisemmasta kokemuksesta Konttisen puiston Prime -malliston leikkivälineistä

Oletko leikkinyt muilla Konttisen puiston leikkivälineillä?



Kuvio 4. Ympyrädiagrammi vastaajien aikaisemmasta kokemuksesta muista Konttisen puiston leikkivälineistä

Vastaajilta selvitettiin kyselyssä, kuinka usein he leikkivät leikkipuistoissa suljetulla kysymyksellä. Vastausvaihtoehtoina olivat: joka päivä, useana päivänä viikossa, 1–2 kertaa viikossa, 1–2 kertaa kuukaudessa ja harvemmin tai ei koskaan. Vastaukset laskettiin yhteen ja niistä tehtiin pylväsdiagrammi. Pylväsdiagrammit ovat yleisiä tilastollisia kuvia, joilla voidaan näyttää, kuinka monta kertaa mitäkin vastausta vastattiin (Vehkalahti, 2008, 63). Vastauksissa jouduttiin siirtämään yhden osallistujan vastaus kategoriaan “harvemmin tai en koskaan”, sillä hän oli tehnyt oman vastausvaihtoehdon “Joskus / en tiedä”. Vastaajista kahdeksan leikki leikkipuistoissa harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan (kuvio 5). Neljä vastaajaa leikki leikkipuistoissa 1–2 kertaa kuukaudessa ja yhtä moni leikki leikkipuistoissa 1–2 kertaa viikossa (kuvio 5). Kolme vastaajaa leikki leikkipuistoissa useana päivänä viikossa ja vain yksi vastaaja leikki joka päivä (kuvio 5).



Kuvio 5. Pylväsdiagrammissa esitettynä, miten usein vastaajat leikkivät leikkipuistoissa

Vastaajien yleensä käytettyjä leikkivälineitä kysyttiin suljetulla kysymyksellä, jossa oli kahdeksan vaihtoehtoa; keinut, keinulaudat ja jousieläimet, karusellit, hiekkalaatikko, kiipeilytelineet, liukumäet, tasapainoilutuotteet ja viimeiseksi “muu” vaihtoehto, johon pystyi avata alle, mitä leikkivälinettä tarkoitti. Kysymyksessä annettiin valita monta vastausta. Vastaukset laskettiin yhteen ja niistä tehtiin pylväsdiagrammi. Pylväsdiagrammista selviää, kuinka monta henkilöä vastasi leikkivänsä kyseisillä leikkivälineillä. Kiipeilytelineet, keinut ja liukumäet olivat vastaajien yleisimmät leikkivälineet, joilla he leikkivät yleensä leikkipuistoissa (kuvio 6). Kiipeilytelineillä leikki 18 henkilöä, keinuilla 16 henkilöä ja liukumäillä 14 henkilöä (kuvio 6). Vain kaksi vastaajaa vastasi leikkivänsä yleensä muun muassa hiekkalaatikoilla. Vastaukset, jotka annettiin

vastausvaihtoehdon “muut” alle olivat; urheiluvälineet, parkour, mäet ja uudet konttisen puiston leikkivälineet. Tasapainoilutuotteilla ja karuselleilla vastaajat leikkivät myös melko usein (kuvio 6). Karuselleilla leikki 13 henkilöä ja tasapainoilutuotteilla 12 henkilöä (kuvio 6).



Kuvio 6. Pylväsdiagrammissa esitettynä, millä leikkivälineillä vastaajat yleensä leikkivät leikkipuistoissa

Leikkivälineitä arvioitiin kysymyksillä, joilla arvioitiin erilaisia asioita leikkivälineistä. Arvioinnissa käytettiin hymiöitä (kuva 10 ja 11), joilla kuvattiin Likertin asteikkoa 1-5. 1= En tykännyt ollenkaan/ En yhtään, 3= Neutraali ja 5=Tykkäsin todella paljon/ Todella hyvin kaikkia. Jokainen vastattu hymiö laskettiin yhteen ja niistä tehtiin keskiarvot sekä vaakadiagrammit. Keskiarvo lasketaan ottamalla muuttujan arvot yhteen ja summa jaetaan vastauksien lukumäärällä (Vehkalahti, 2008, 54). Jos vastaaja oli valinnut kaksi hymiötä, esimerkiksi hymiön 4 ja 5 (kuva 10 ja 11), annettiin luvuksi 4,5. Leikkivälineiden arvioinnissa tuli ilmi, että vastaajat olivat melko tyytyväisiä uusiin leikkivälineisiin. Arviointi yleisesti uusien leikkivälineistä oli keskiarvoltaan 4,3 (kuvio 7). Vastaajien arviointi siitä, pystyivätkö he käyttämään niitä leikkivälineitä, joita he halusivat, oli keskiarvoltaan 4,4 (kuvio 7). Leikkivälineiden muodot saivat keskiarvoksi 4,2 ja värit 4,4 (kuvio 7).



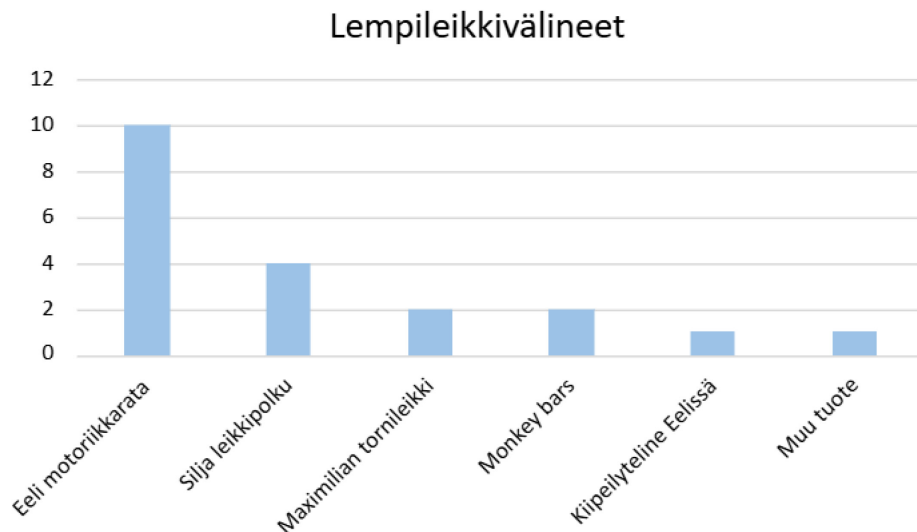
Kuvio 7. Vaakadiagrammilla esitettyjä vastaajien arvioinnit Konttisen puiston Prime -malliston leikkivälineistä

Osion kolme kysymykset analysoitiin määrittelemällä ympyröidyt leikkivälineet ja laskemalla, kuinka monta kertaa leikkivälineitä oli vastattu. Ensimmäisessä kysymyksessä pyydettiin ympyröimään leikkiväline, josta vastaaja piti ja toisessa ympyröintitehtävässä pyydettiin ympyröimään leikkiväline, josta vastaaja ei tykännyt tai jolla hän ei leikkinyt. Kysymyksissä ohjeistettiin, että vastaaja valitsisi vain yhden leikkivälineen, mutta oli vastauksia, joissa oli ympyröity kaksi leikkivälinettä. Nämä vastaukset lisättiin normaalisti mukaan laskelmiin. Mieluisista leikkivälineistä tehtiin pylväsdiagrammi. Vastaajista kymmenen piti leikkivälineistä eniten Eeli motoriikkaradasta (kuvio 8). Kenttähavainnoinnissa huomattiin, että melkein kaikki aloittivat leikin Eeli motoriikkaradalla ja siellä leikittiin nopeita leikkejä kuten poliisia ja rosvoa ja hippaa. Kenttähavainnoinnin videonauhoitteelta huomasi, että Eeli motoriikkaradan kiipeilytelineitä käytettiin paljon.

Neljä vastaajaa piti Silja leikkipolusta eniten (kuvio 8), jonka takia se oli toiseksi pidetyin leikkiväline. Kenttähavainnoinnissa tuli myös ilmi, että Silja leikkipolkua käytettiin moniin eri tarkoituksiin. Leikkipolun pinta oli jään ja lumen takia liukas, jonka takia sitä pystyi käyttämään liukumäkenä. Sen päällä ja tunnelissa makoiltiin myös moneen otteeseen sekä tunnelin läpi ryömittiin. Videonauhoitteelta huomattiin, että Silja leikkipolun liukkaan pinnan takia, pari osallistujaa liukastui sitä käyttäessä, mutta liukkaita myös osattiin hyödyntää leikeissä, kuten syöksymällä vatsalleen leikkipolkua pitkin.

Maximilian tornileikistä sekä Monkey barseista (kuva 12) piti kaksi vastaajaa ja Eeli motoriikkaradassa sijaitsevasta kiipeilytelineestä (kuva 13) sekä Prime leikkivälineiden ulkopuolelta olevasta tuotteesta piti yksi vastaaja (kuvio 8). Kenttähavainnoinnissa huomattiin, että Maximilian tornileikissä liukumäestä liu'uttiin nopeasti ja pitkälle, johon luultavasti vaikutti luminen maa sekä pihavaatteet. Maximilianin alatasoilla olevilla peliseinillä leikittiin leikkutilanteessa monesti ja pienemmän liukumäen alla ja sen lähietäisyydellä oleiltiin pidemmän aikaa. Maximilian tornileikissä leikkiminen oli selvästi enemmän rauhallisempaa, mitä Eeli motoriikkaradassa. Videonauhoitteelta huomattiin, että Maximilian tornileikin torneista hypittiin sisäänpääsyjen kohdilla alas monesti. Suosituin sisäänpääsy Maximilianissa oli isoimman liukumäen vieressä olevat narutikkaat, joita pitkin suurin osa lapsista kiipesi Maximilianin ylätasolle. Videosta myös huomattiin, että Maximilianin kävelysillan kaiteita pitkin yritettiin moneen otteeseen liukua alas. Eeli motoriikkaradassa sijaitsevaa kiipeilytelinettä pidettiin poliisi ja rosvo leikin vankilana, minkä vuoksi leikki keskittyi Eelissä kyseiselle alueelle. Tämän vuoksi kyseinen leikkiväline on voinut jäädä positiivisesti osallistujien mieleen. Videolta myös nähdään, että Monkey barsien sisällä oleiltiin.

Leikkivälineistä, joista ei pidetty tai niillä ei leikitty luotiin taulukko, jossa näkyy kuinka monta kertaa mitään leikkivälinettä oli vastattu. Taulukoilla pystytään esittämään erilaisten muuttujien yhteyksiä ja hyvin tehdyllä taulukolla voidaan näyttää tietoja tiiviisti (Vehkalahti, 2008, 68). Kaikista ei pidetyimmät leikkivälineet olivat Karin keinulauta ja Auto jousikeinu, joista ei pitänyt kolme vastaajaa ja Karin keinulaudalla ei leikkinyt neljä vastaajaa (taulukko 1). Kenttähavainnoinnin muistiinpanojen mukaan leikkutilanteesta huomasi, että keinulaudoissa ei viihdytty kauaa, mutta jousikeinut vaikuttivat olevan osallistujien mielestä viihdyttäviä. Olikin yllättävää, että niin moni vastaajista ei pitänyt kyselytutkimuksen mukaan jousikeinuista. Videonauhoitetta tutkimalla vastaukset kävivät enemmän järkeen. Videosta huomasi, ettei Karin keinulautaa koettu mieluisana, sillä sitä kokeiltiin vain nopeasti, eikä osallistujat jääneet leikkimään leikkivälineellä. Keinulaudalla yritettiin myös saada isompia vauhteja onnistumatta. Auto jousikeinulla yritettiin leikkiä monesti, mutta kaikki osallistujat eivät mahtuneet istumaan jousikeinuun ja leikkivälineestä siirryttiin nopeasti seuraavaan.



Kuvio 8. Pylväsdiagrammilla esitettynä vastaajien lempileikkivälineet Konttisen puiston Prime -malliston leikkivälineistä

Taulukko 1. Leikkivälineet, joista ei pidetty tai leikitty

Leikkiväline	Ei tykännyt	Ei leikkinyt
Karin keinulauta	3	4
Auto jousikeinu	3	1
Sara keinulauta	2	2
Vene jousikeinu	2	1
Hemmo leikkipolku	1	2
Pienemmät Monkey barsit (kuva 13)	0	1
Silja leikkipolku	0	1
Liukumäki	0	1
Leikkimatto	0	1
Muu tuote	0	1



Kuva 12. Eeli motoriikaradan Monkey barsit. (Mainoskuva) Kuva: Lappset



Kuva 13. Ympyröity leikkiväline A: kiipeilyteline Eelin tornin alla ja B: Pienemmät Monkey barsit. Kuva: Lappset (Muokattu)

Suosikki leikkivälineen ympyröinnin jälkeen vastaajien tuli perustella avoimen kysymyksen alle, miksi kyseinen leikkiväline oli heidän suosikkinsa. Perustelut teemoiteltiin, pistämällä vastaukset neljän kategorian alle: leikkimahdollisuudet, sosiaaliset syyt, tunnekokemus ja fyysiset

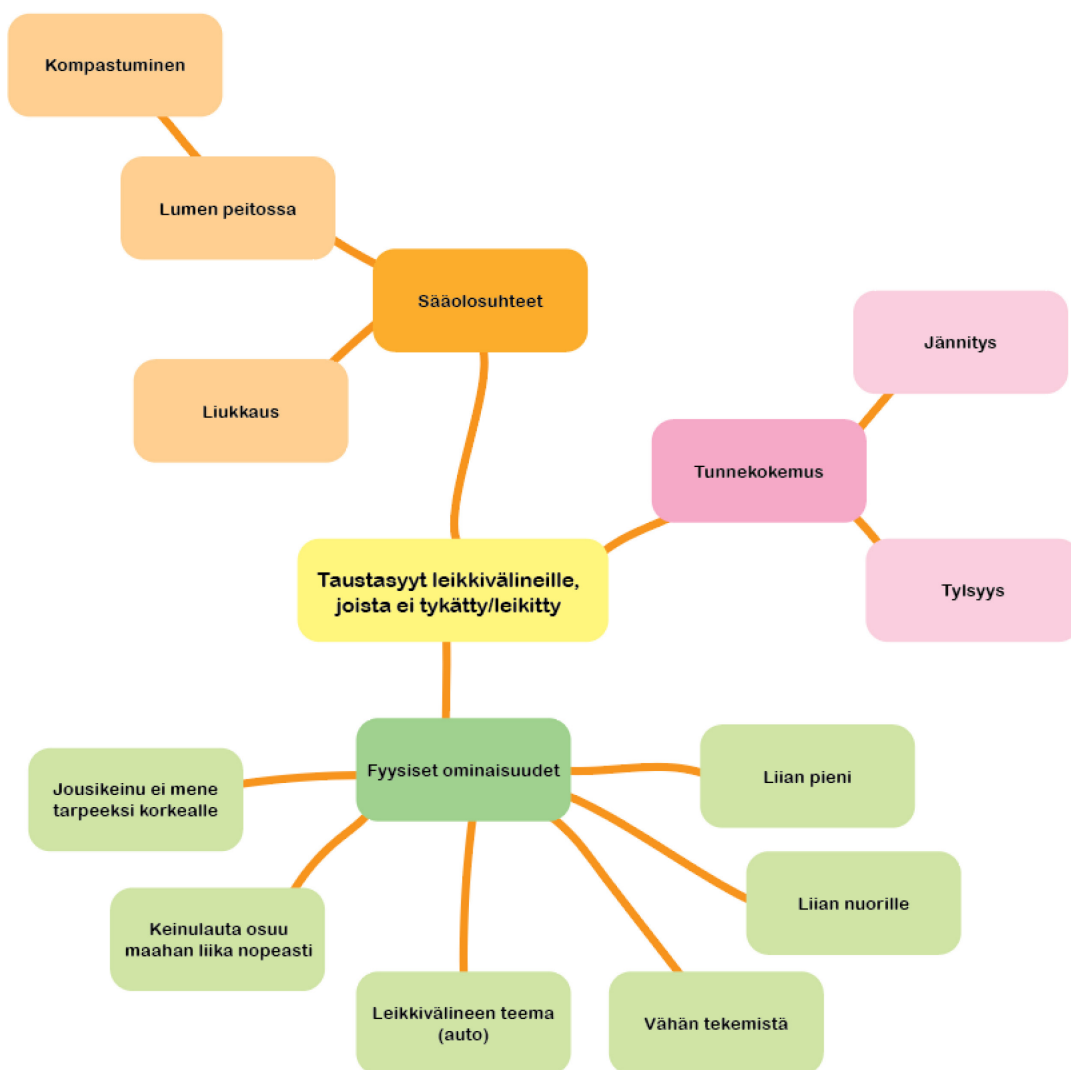
ominaisuudet. Kategoriat kehkeytyivät vastauksista ja vastaukset muotoiltiin tiivistetysti kategorioihin. Suosikkileikkivälineiden taustasyistä tehtiin ajatuskarttatyylinen visualisointi. Perusteluissa selvisi, että erilaiset leikkimahdollisuudet vaikuttivat positiivisesti osallistujien kokemukseen leikkivälineestä (kuva 14). Vastaajat pitivät leikkimahdollisuuksissa mäenlaskusta, parkourista, loikoilusta, roikkumisesta, piiloutumisesta, kiipeilystä, leikkivälineiden monikäyttöisyydestä ja valinnanvarasta (kuva 14). Leikkivälineiden fyysisistä ominaisuuksista pidettiin, kun leikkiväline oli mielenkiintoinen, iso ja siinä oli paljon tekemistä (kuva 14). Suosikki leikkivälineiden positiivisiksi miellettyihin tunnekokemuksiin liittyi hauskuus sekä leikkivälineiden haastavuus. Sosiaaliset syyt, miksi jokin leikkiväline oli vastaajalle suosikki, liittyi siihen, että muutkin osallistajat leikkivät kyseisellä leikkivälineellä.



Kuva 14. Teemoittelu lempileikkivälineiden taustasyistä

Leikkivälineiden, joista ei tykätty tai leikitty, ympyröimisen jälkeen vastaajat perustelivat, miksi he eivät tykänneet tai leikkineet ympyröimällään leikkivälineellä. Myös nämä perustelut teemoiteltiin ja kategorisoitiin käyttäen samanlaista menetelmää, mitä suosikkileikkivälineiden kohdalla käytettiin. Kategoriat taustasyille, miksi vastaajat eivät tykänneet tai leikkineet leikkivälineellä ovat: tunnekokemus, sääolosuhteet ja fyysiset ominaisuudet. Perustelut ei tykättyille ja leikityille leikkivälineille annettiin samaan vastauskohtaan, jonka takia perusteluja ei pystytty erottelamaan toisistaan. Tämän vuoksi perustelut ovat laitettu samaan ajatuskarttatyyliiseen visualisointiin. Sääolosuhteet vaikuttivat negatiivisesti leikkivälineiden tykättävyyteen ja leikittävyys siten, että leikkiväline oli lumen peitossa tai liukas (kuva 15).

Fyysisistä ominaisuuksista ei pidetty, kun leikkiväline oli liian pieni, siinä oli liian vähän tekemistä, teema ei miellyttänyt ja keinulaudoissa ei pidetty siitä, etteivät ne mene tarpeeksi korkealle tai kun ne osuvat maahan liian nopeasti (kuva 15). Negatiivisen tunnekokemuksen loivat leikkivälineet, jotka olivat liian jännittäviä tai tylsiä (kuva 15). Vastaukset, joissa ei ilmennyt syytä, miksi ei tykännyt tai leikkinyt leikkivälineellä, ei lisätty teemoitteluun. Näissä vastauksissa kerrottiin joko, ettei vastaaja tiennyt miksi ei tykännyt tai leikkinyt leikkivälineellä, tai yleisesti vain, ettei halunnut.



Kuva 15. Teemoittelu taustasyille, miksi joistakin leikkivälineistä ei pidetty tai niillä ei leikitty

Vastaajien perusteluista, miksi he tykkäsivät jostakin tuotteesta tai miksi he eivät tykänneet tai leikkineet tuotteella, tehtiin taulukot, jotta leikkivälineiden hyvät ja huonot puolet sekä niillä leikityt leikit hahmottuisivat paremmin. Taulukoissa siis näkyy mitä vastaajat olivat perustelleet ja leikit, jota leikkivälineissä leikittiin. Eeli motoriikkaradasta pidettiin sen monista leikkimahdollisuuksista, joista pystyi valita mieluisansa. Leikkimahdollisuuksista, joista pidettiin, mainittiin liukumäki ja kiipeily. Fyysisistä ominaisuuksista Eeli motoriikkaradasta pidettiin sen isosta koosta ja että välineessä on paljon tekemistä (taulukko 2). Sosiaalisesti syyksi, miksi Eeli motoriikkaradasta pidettiin, ilmeni se, että muutkin osallistujat leikkivät kyseisellä leikkivälineellä (taulukko 2). Tunnekokemuksellisia syitä, miksi leikkivälineestä pidettiin, olivat hauskuus ja haastavuus. Eeli motoriikkaradalla leikittiin poliisia ja rosvoa, hippaa, muita leikkejä sekä siinä laskettiin mäkeä ja kiipeiltiin (taulukko 2). Vastaajista kukaan ei vastannut, että ei olisi tykännyt Eeli motoriikkaradasta tai ei olisi leikkinyt sillä. Yksi vastaaja oli vastannut pitävänsä Eeli motoriikkaradan alatornissa sijaitsevasta kiipeilytelineestä, jossa hän mainitsi loikoilleen (taulukko 3). Yksi vastaaja mainitsi, ettei leikkinyt Eeli motoriikkaradan liukumäellä, mutta ei perustellut vastaustaan, joten kyseistä vastausta ei sisälletty taulukkoon.

Taulukko 2. Vastaajien perustelut kokemuksista Eeli motoriikkaradasta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Eeli motoriikkarata		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
Kaveritkin leikkivät		Poliisi ja rosvo
Valinnanvara		Hippa
Kiipeily		Laski liukumäkeä
Leikkivälineen iso koko		Kiipeily
Hauskuus		Muut leikit
Liukumäki		
Paljon tekemistä		
Haastavuus		

Taulukko 3. Vastaajien perustelut kokemuksista kiipeilytelineestä Eeli motoriikkaradan tornin alla

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Kiipeilyteline Eeli motoriikkaradan alla		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
Loikoilu		Loikoilu

Silja leikkipolusta pidettiin myös sen leikkimahdollisuuksien vuoksi. Vastaajien mielestä positiivista oli, että leikkipolun alle pystyi piiloutua ja sen päällä pystyi parkourata ja laskea mäkeä (taulukko 4). Toisaalta yksi vastaaja ei leikkinyt Silja leikkipolulla, koska se oli liukas (taulukko 4). Silja leikkipolulla leikittiin juoksemalla, parkouraamalla ja sitä käytettiin lepäämiseen (taulukko 4). Hemmo leikkipolusta ei pidetty ja leikitty sääolosuhteiden vuoksi (taulukko 5). Vastaajien mukaan Hemmo leikkipolku oli lumen peitossa, joten sitä ei näkynyt ja siihen kompastui (taulukko 5). Yksi vastaaja vastasi, ettei leikkinyt leikkivälineiden alla olevalla leikkimatolla myös sääolosuhteiden vuoksi, sillä sen päällä oli liian paljon lunta (taulukko 6). Osio neljän avoimessa kysymyksessä, jossa kysyttiin, olisiko vastaaja muuttanut jotain leikkivälineistä, ehdotettiin tekemään Silja leikkipolun tunneli isommaksi ja poistamaan Hemmo leikkipolun, sillä se koettiin turhaksi.

Taulukko 4. Vastaajien perustelut kokemuksista Silja leikkipolusta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Silja leikkipolku		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
Piiloutuminen	Liukkaus	Juoksu
Parkour		Parkour
Mäenlasku		Lepääminen

Taulukko 5. Vastaajien perustelut kokemuksista Hemmo leikkipolusta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Hemmo leikkipolku		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Lumen peitossa	
	Kompastuminen	

Taulukko 6. Vastaajien perustelut kokemuksista leikkimatosta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Leikkimatto		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Lumen peitossa	

Monkey barseista pidettiin leikkimahdollisuuksista roikkumisesta ja fyysisesti sen mielenkiintoisuudesta (taulukko 7). Monkey barseilla kiipeiltiin ja leikittiin poliisia ja rosvoa (taulukko 7). Kukaan vastaajista ei vastannut, että ei pitäisi tai ei leikkinyt leikkivälineellä. Pienemmillä Monkey barseilla ei yksi vastaaja leikkinyt, sillä hän koki leikkivälineen liian jännittävänä (taulukko 8). Videonauhoitteelta myös huomattiin, ettei pienempiä Monkey barseja käytetty melkein pä ollenkaan.

Taulukko 7. Vastaajien perustelut kokemuksista Monkey barseista Eeli motoriikkaradalla

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Monkey bars Eelissä		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
Roikkuminen		Kiipeily
Mielenkiintoisuus		Poliisi ja rosvo

Taulukko 8. Vastaajien perustelut kokemuksista pienemmistä Monkey barseista Eeli motoriikkaradalla

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Pienemmät Monkey barsit Eelissä		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Jännitys	

Maximilian tornileikistä pidettiin sen monivalintaisesta leikkitarjonnasta sekä siitä, että leikkivälineessä oli paljon tekemistä (taulukko 9). Maximilian tornileikissä leikittiin hippaa (taulukko 9). Kukaan vastaajista ei vastannut, ettei olisi tykännyt tai leikkinyt leikkivälineellä. Kenttähavainnoinnin videonauhoitteelta huomattiin, että Maximilianin alatasoilla leikittiin hipan lisäksi rauhallisempia leikkejä, kuten esimerkiksi peliseiniä käytettiin, pienemmän liukumäen alla oleiltiin ja myös puuhasteltiin jotain vihkolla ja kynällä. Maximilian tornileikin ylätasoilla olevilla vaakatangoilta myös tehtiin voltteja.

Taulukko 9. Vastaajien perustelut kokemuksista Maximilian tornileikistä

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Maximilian tornileikki		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
Paljon tekemistä		Hippa
Valinnanvara		

Auto jousikeinusta ei pidetty eikä sillä leikitty, koska se koettiin liian pieneksi ja tylsäksi, sekä yksi vastaaja ei leikkinyt Auto jousikeinulla, koska hän ei pidä autoista, eli teema oli vastaajan mielestä väärä (taulukko 10). Vene jousikeinusta ei myöskään pidetty tai sillä ei leikitty, koska sitä pidettiin tylsänä ja vastaajat kokivat, että se oli tarkoitettu pienemmille leikkijöille (taulukko 11). Vene jousikeinusta ei myöskään pidetty, koska se ei mennyt tarpeeksi korkealle (taulukko 11). Kenttähavainnoinnin videonauhoitteesta huomasi, että osallistujat kokivat Vene jousikeinun keinuvan huonosti. Sillä yritettiin saada isompia vauhtia onnistumatta. Vene jousikeinua käytettiin penkinä. Osio neljän avoimessa kysymyksessä, jossa kysyttiin, olisiko vastaaja muuttanut jotain leikkivälineistä, ehdotettiin tekemään isomman Auto ja Vene jousikeinun.

Taulukko 10. Vastaajien perustelut kokemuksista Auto jousikeinusta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Auto jousikeinu		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Liian pieni	
	Teema	
	Tylsä	

Taulukko 11. Vastaajien perustelut kokemuksista Vene jousikeinusta kahdelle

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Vene jousikeinu kahdelle		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Tylsä	
	Ei mene tarpeeksi korkealle	
	Liian nuorille	

Karin keinulaudasta ei tykätty ja sillä ei leikitty, koska sitä pidettiin liian pienenä (taulukko 12). Kolme vastaajaa vastasi, ettei leikkinyt tai pitänyt Karin keinulaudasta, mutta he eivät perustelleet syytä muuten, kuin ettei halunnut leikkiä leikkivälineellä, tai ei vain tykkää siitä, tai ettei tiedä miksi ei leikkinyt leikkivälineellä. Sara keinulaudasta ei pidetty, sillä se osui maahan liian nopeasti ja se myös koettiin liian pieneksi (taulukko 13). Myös yhdessä Sara keinulaudan perustelussa ei tiedetty, miksi vastaaja ei leikkinyt leikkivälineellä. Videonauhoitteelta huomattiin, että Sara keinulaudan istuimien alta yritettiin potkia lunta pois, että keinu toimisi paremmin. Vaikka Sara keinulautaa ei käytetty usein tavalliseen keinumiseen, käytettiin sitä useasti muissa tarkoituksissa. Sara keinulaudan päältä sekä yli hypittiin, sen päällä tasapainoiltiin kävelemällä lankkua pitkin ja esimerkiksi kaksi osallistujaa seisoivat laudan päissä ja tasapainoilivat sekä keinuivat seisoaltaan. Osio neljän avoimessa kysymyksessä, jossa kysyttiin, olisiko vastaaja muuttanut jotain leikkivälineistä, ehdotettiin Sara keinulaudan tekoa korkeammaksi.

Taulukko 12. Vastaajien perustelut kokemuksista Karin keinulaudasta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Karin keinulauta		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Liian pieni	

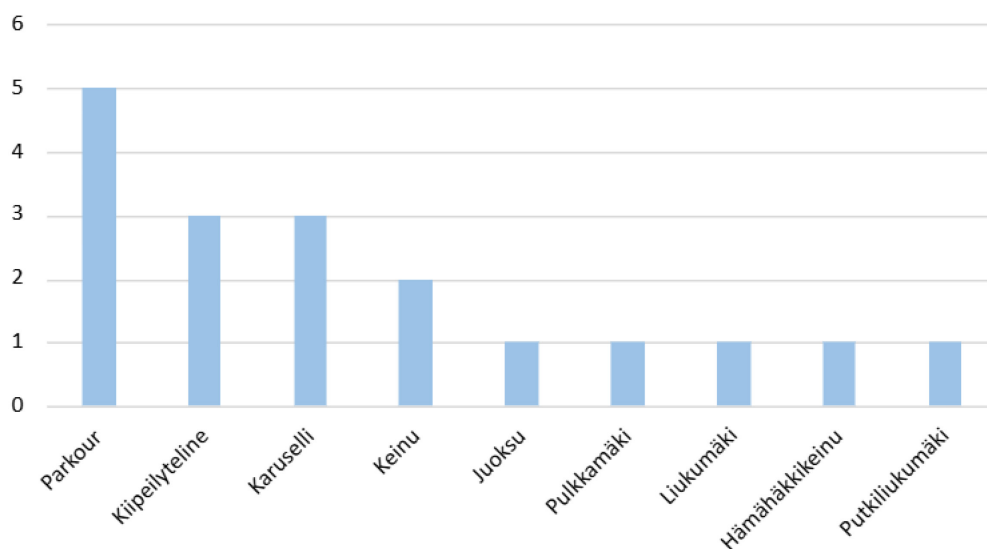
Taulukko 13. Vastaajien perustelut kokemuksista Sara keinulaudasta

Tuotekohtaisten kokemusten perustelut:		
Sara keinulauta		
Lempileikkiväline	Ei tykännyt/leikkinyt	Leikit
	Osuu maahan liian nopeasti	
	Liian pieni	

Kyselylomakkeen neljännessä osiossa kysyttiin, millaisia leikkimahdollisuuksia vastaajat olisivat toivoneet lisää. Toiveet laskettiin yhteen ja niistä tehtiin pystydiagrammi havainnollistamaan tuloksia. Leikkimahdollisuuksia vastaajat olisivat halunneet lisää eniten parkouria, kiipeilyä ja karusellin (kuvio 9). Viisi vastaajaa toivoi parkouria, kolme vastaajaa kiipeilytelineitä ja myös neljä vastaajaa toivoi karusellia. Vastaajista myös kaksi toivoi keinuja, yksi juoksemista, yksi pulkkamäen, yksi liukumäen, yksi putkiliukumäen ja yksi hämähäkkikeinun (kuvio 9). Parkour voidaan liittää liikunnalliseen leikkiin, mutta parkourvälineitä ei kuulu asentaa leikkivälineiden kanssa sekaisin, mutta erillisen alueen voi asentaa leikkikentän läheisyyteen (Junttila 2014, 118). Parkour-alueen suunnittelussa on hyvä ottaa mukaan konsultiksi parkourammattilaisia (Junttila 2014, 118).

Kyselylomakkeen viimeisessä kysymyksessä annettiin vastaajille mahdollisuus kommentoida vapaasti leikkivälineitä tai leikkipuistoa. Vastaajat kommentoivat Konttisen puiston uusia leikkivälineitä sopivan haastaviksi ja kivoiksi sekä leikkipuisto kuvailtiin sopivan pienille, kuin myös isoille. Yksi vastaaja kommentoi leikkivälineiden värejä kesäisiksi ja hänen mielestään leikkivälineet olivat turvallisia. Hän myös koki, että leikkivälineet voisivat auttaa 3–4-vuotiaita osallistumaan yhteiseen leikkiin ja pitämään hauskaa.

Millaisia leikkimahdollisuuksia olisit halunnut lisää?



Kuvio 9. Pylväsdiagrammi vastaajien leikkimahdollisuustoiveista

Kenttähavainnoinnissa kirjoitettiin ajallisia huomioita ylös, esimerkiksi silloin kun leikit vaihtuivat tai kun suurin osa osallistujista vaihtoi leikkivälinettä. Ajallisista huomioista tehtiin aikajana, josta näkee minuutin tarkkuudella isoimmat huomiot tiettyinä aikoina. Aika on katsottu videonauhoituksesta, eli se alkaa nollassa ja viimeinen huomio otettiin 42 minuutin kohdalla. Aikajanasta nähdään, että liike isoina ryhminä leikkivälineestä toiseen tapahtui useana kertana ja jopa vain minuutin aikaerolla (kuva 16). Leikkien neuvotteluja käytiin pariin otteeseen, jolloin lapset keskustelivat joko leikin kulusta tai leikin vaihdosta (kuva 16). Leikkitilanteessa oli myös hetkiä, milloin suurin osa lapsista seisoskeli leikkipuistossa ja tutkija ei osannut tulkita tilannetta, mitä näinä hetkinä tapahtui. 32 minuutin aikana havainnoinnissa huomattiin, että keinulaudoilla ei ollut leikitty hetkeen (kuva 16). 35 minuutin kohdalla tunnelma seisoskelun perusteella alkoi vaikuttamaan siltä, että osallistujat olisivat halunneet jo lähteä ja he kysyivätkin opettajilta asiasta (kuva 16). 38–42 minuutin välisenä aikana oli vielä viimeinen hippa leikki, jonka jälkeen alettiin valmistautumaan lähtemiseen (kuva 16). Havainnointi loppui 47 minuutin kohdalla.



Kuva 16. Aikajana kenttähavainnoinnin ajallisista huomiosta

Kenttähavainnoinnin muissa huomioissa tuli ilmi osallistujien leikit muilla kuin Prime -malliston leikkivälineillä. Osallistujat leikkivät lumella maassa sekä maassa olevilla “tikkailla”, joiden alta ryömittiin ja yli hypittiin. Osallistujat myös oleilivat vieressä olevan kiipeilytelineen päällä. Muihin huomioihin myös kuului videokameran vaikutus osallistujiin. Pari osallistujaa vaikutti ujustavan kameraa. Kenttähavainnoinnin videonauhalla huomattiin, että Maximilian leikkitornin ja Eeli motoriikkaradan kävelysiltojen askeleet olivat liukkaista ja pari osallistujaa ryömi kävelysiltojen läpi käyttäen askelien alla olevia turvatasoja. Osallistujilla oli myös pariin otteeseen leikki, jossa he yrittivät vetää kävelysiltojen alapuolelta askeleet kävelijöiden alta.

4.4.2 Käyttäjäprofiilit aineistosta

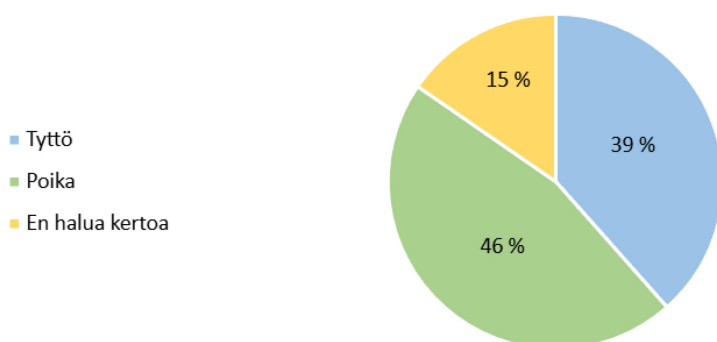
Käyttäjäprofiilit haluttiin tehdä kolmesta eri käyttäjäryhmästä: 1. Lapsi, joka harrastaa liikuntaa, 2. Lapsi, joka harrastaa muuta kuin liikuntaa ja 3. Lapsi, joka ei harrasta mitään. Osallistujista oli kuitenkin vain kaksi vastaajaa, jotka eivät harrastanut mitään. Kahden vastaajan vastauksista on vaikea tehdä johtopäätöksiä, jonka vuoksi päädyttiin jättämään kolmas käyttäjäprofiili pois, eli lapsi, joka ei harrasta mitään. Käyttäjäprofiilien ryhmissä päädyttiin keskittymään lasten liikkumiseen, koska Lappsetin missioon kuuluu muun muassa kannustaminen koko ihmiskuntaa aktiivisuuteen (Lappset, “Visio ja strategia”, 2026). Käyttäjäprofiilien tarkoitus on auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita suunnittelemaan tuotteita lapsille näyttämällä selkeällä visualisoinnilla käyttäjien taustatiedot, leikkivälineistä pidetyt ominaisuudet ja kipupisteet sekä käyttäjien toiveet leikkimahdollisuuksista, joita he toivoivat lisää. Käyttäjäryhmien data analysoitiin ja selvitettiin käyttäjäpersoonan tiedot käyttämällä ryhmien vastauksien yleisimpiä vastauksia tai keskiarvoja, eli samalla tavalla, miten koko osallistujaryhmän vastaukset analysoitiin. Ensimmäinen käyttäjäprofiili tehtiin analysoimalla osallistujien vastauksia, jotka harrastavat liikuntaa. Toinen käyttäjäprofiili tehtiin analysoimalla osallistujien vastauksia, jotka harrastavat jotain muuta, kuin liikuntaa. Vastauksista tehtiin samalla tyylillä ympyrä- ja pystydiagrammeja, miten koko osallistujaryhmän vastauksissa, mutta selkeyden vuoksi käyttäjäryhmien vastaukset näytetään samoilla kaavioilla. Käyttäjäprofiileiden teossa käytettiin Adobe Illustratoria ja Canva verkkosivustoa, josta on käytetty Canvan grafiikoita käyttäjäprofiileiden kuvina.

Käyttäjäprofiileiden teossa olisi ollut mahdollisuus valmistaa kaksi erillistä käyttäjäprofiilia kummallekin käyttäjäryhmälle. Yksi käyttäjäprofiili, jossa käyttäjä on poika ja toinen, jossa

käyttäjä on tyttö. Tällöin käyttäjäryhmien vastaukset olisi analysoitu eri tavalla. Tällöin myös leikkivälineiden suunnittelussa käyttäjäprofiileista olisi voitu nähdä, miten käyttäjän sukupuoli vaikuttaa tuotesuunnitteluun. Esimerkiksi, jos tuotesuunnittelija haluaisi ottaa erityisesti tyttölapset huomioon tuotesuunnittelussa, olisi hän voinut käyttää käyttäjäprofiilia siihen avuksi. Koska ensimmäisessä käyttäjäryhmässä oli 13 vastaajaa ja toisessa ryhmässä vain kuusi vastaajaa, koettiin, että jos käyttäjäryhmät jaetaan vielä sukupuolen perusteella, olisi käyttäjäryhmät liian pieniä. Tällä valinnalla pyrittiin luoda luotettavampia tuloksia. Huomattavia sukupuolisia eroja kyselytutkimuksen vastauksissa ei myöskään nähty, joten vastaajien vastauksien erottelu sukupuoli mukaan ei koettu tuovan käyttäjäprofiileille lisäarvoa. Nyt käyttäjäprofiileja ei pystyisi käyttämään käyttäjän sukupuolen perusteella, koska tyttöjen ja poikien vastaukset on analysoitu kokonaisuutena. Eli vaikka käyttäjäprofiilin sukupuoli olisi esimerkiksi poika, on sen dataan sisälletty muidenkin osallistujien vastaukset. Käyttäjäprofiileja pystyisi käyttämään keskittymällä lasten harrastusten eroavaisuuksiin.

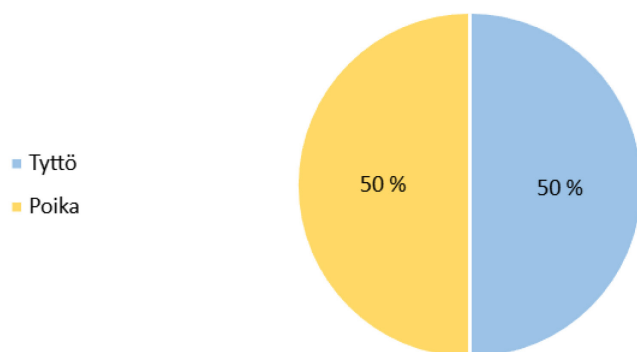
Ensimmäisessä käyttäjäryhmässä kolmestatoista osallistujasta 46 % oli poikia, 39 % tyttöjä ja 15 % ei halunnut kertoa sukupuoltaan (kuvio 10). Koska ensimmäisessä käyttäjäryhmässä vastaajia oli eniten poikia, on ensimmäisen käyttäjäprofiili poika. Toisessa käyttäjäryhmässä kuudesta osallistujasta oli 50 % poikia ja 50 % tyttöjä (kuvio 11). Tässä tilanteessa valittiin toinen sukupuoli, josta ei ole käyttäjäprofiilia, eli toisen käyttäjäprofiilin sukupuoli on tyttö.

1. Käyttäjäprofiili: Sukupuoli



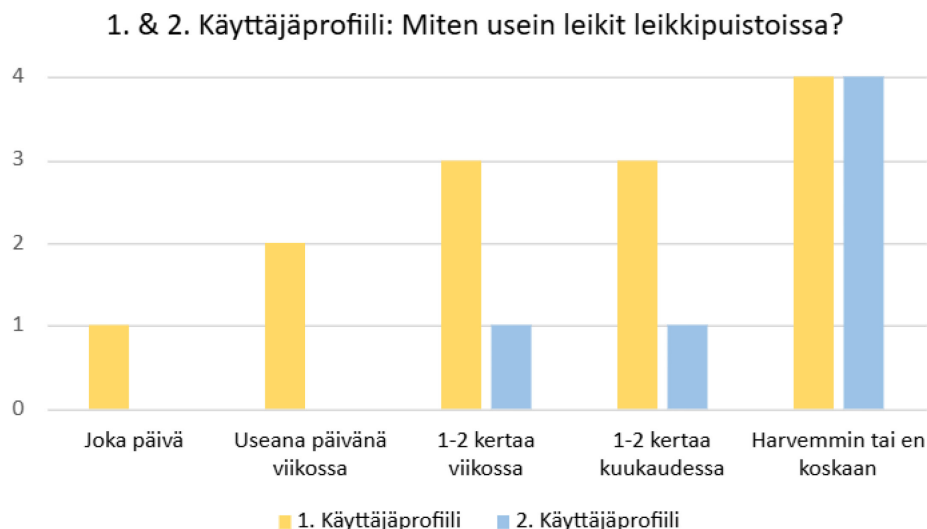
Kuvio 10. Ympyrädiagrammi ensimmäisen käyttäjäryhmäläisten sukupuolista

2. Käyttäjäprofiili: Sukupuoli



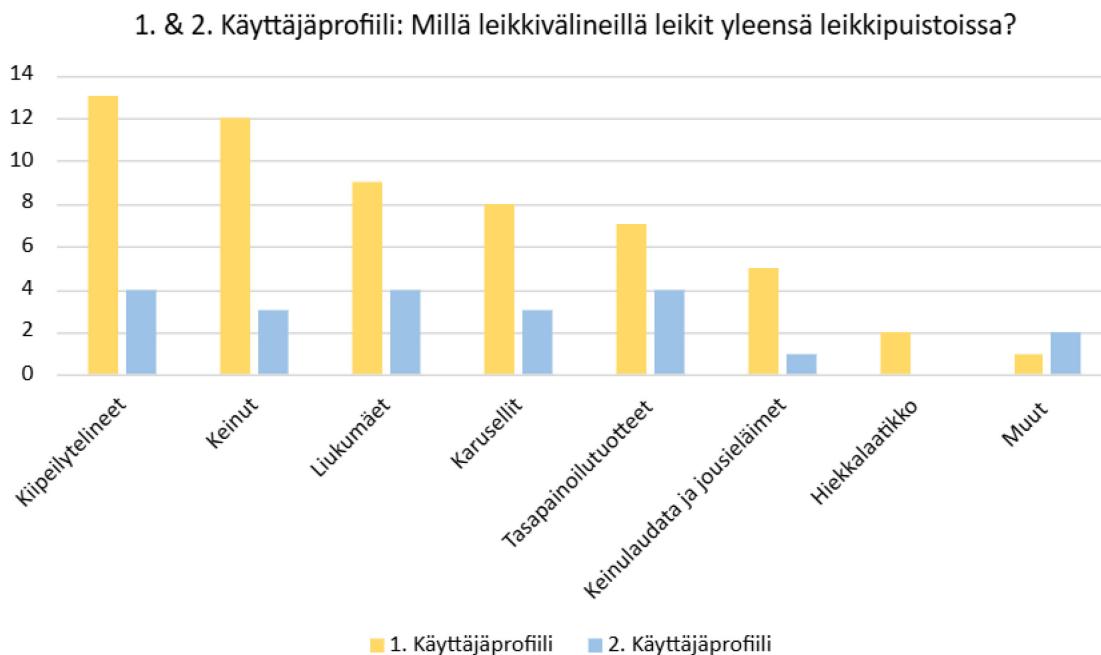
Kuvio 11. Ympyrädiagrammi toisen käyttäjäryhmäläisten sukupuolista

Ensimmäisessä käyttäjäryhmässä neljä vastaajaa leikki leikkipuistoissa harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan, kolme vastaajaa leikki leikkipuistoissa 1–2 kertaa kuukaudessa ja yhtä moni vastaajista leikki 1–2 kertaa viikossa (kuvio 12). Kaksi vastaajaa leikki useana päivänä viikossa ja yksi vastaaja leikki joka päivä (kuvio 12). Ensimmäisessä käyttäjäprofiilissa päädyttiin tulosten perusteella siihen, että henkilö leikkii leikkipuistossa harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan. Toisessa käyttäjäryhmässä neljä vastaajaa leikki leikkipuistossa harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan, yksi vastaaja leikki 1–2 kertaa kuukaudessa ja yksi vastaaja leikki 1–2 kertaa viikossa (kuvio 12). Toisessa käyttäjäprofiilissa henkilö leikkii leikkipuistossa myös harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan.



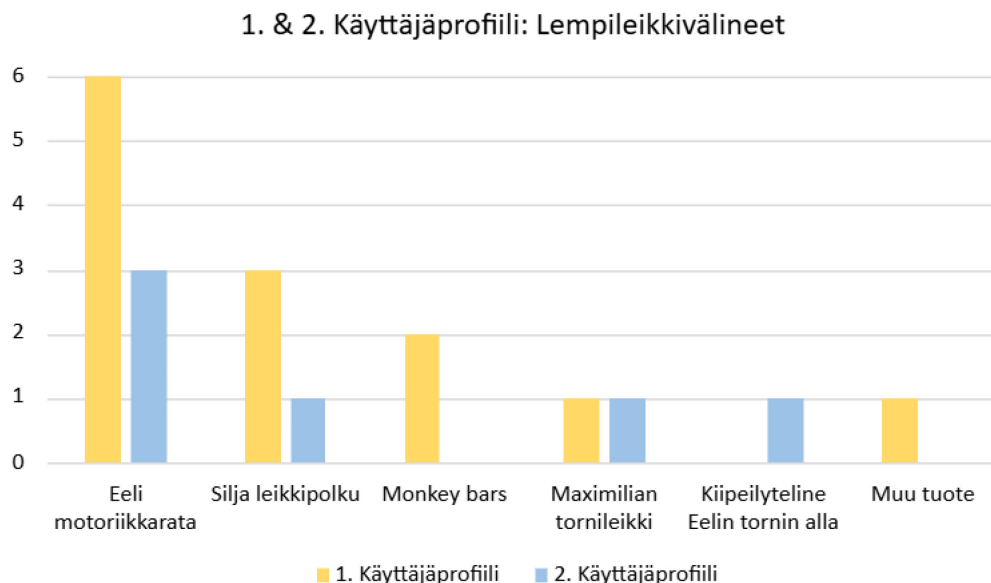
Kuvio 12. Pylväsdiagrammilla esitettynä, miten usein käyttäjäryhmäläiset leikkivät leikkipuistoissa

Käyttäjäprofiileiden taustatietoihin valittiin molempien ryhmien vastauksista kolme useinten käytettyä leikkivälinettä, sillä se koettiin sopivan molempien käyttäjäryhmien vastauksiin. Ensimmäisen ryhmän vastaajista 13 leikkivät kiipeilytelineillä, 12 keinuilla, yhdeksän liukumäillä, kahdeksan karuselleilla, seitsemän tasapainoilutuotteilla, viisi keinulaudoilla ja jousieläimillä, kaksi hiekkalaatikoilla ja yksi muilla leikkivälineillä (kuvio 13). Näin ensimmäiseen käyttäjäprofiiliin taustatietoihin kuuluu, että käyttäjä leikkii yleensä kiipeilytelineillä, keinuilla ja liukumäillä. Toisen ryhmän vastaajista neljä leikki kiipeilytelineillä, neljä liukumäillä, neljä tasapainoilutuotteilla, kolme keinuilla, kolme karuselleilla, kaksi muilla leikkivälineillä ja yksi keinulaudoilla ja jousieläimillä (kuvio 13). Vastausten perusteella toisen käyttäjäprofiilin käyttäjä leikkii yleensä kiipeilytelineillä, liukumäillä ja tasapainoilutuotteilla.



Kuvio 13. Pylväsdiagrammilla esitettynä, millä leikkivälineillä käyttäjäryhmäläiset leikkivät yleensä leikkipuistoissa

Lempileikkivälineiden perusteluista valittiin ensimmäiseen käyttäjäprofiiliin eniten vastatuimmat vastaukset ja toiseen käyttäjäprofiiliin kaikki vastaukset, koska vastauksia oli vähän ja jokainen vastaajalla oli eri perustelut. Ensimmäisen käyttäjäryhmän lempileikkivälineet olivat Eeli motoriikkarata, josta piti kuusi vastaajaa, Silja leikkipolku, josta piti kolme vastaajaa ja Monkey barsit, joista piti kaksi vastaajaa (kuvio 14). Jo aiemmin tehdyn perusteluvastauksien teemoittelun avulla taustasyyt käyttäjäryhmän vastaajien valinnoille oli jo tiivistetty. Ensimmäisen käyttäjäryhmän vastaajat pitivät Eeli motoriikkaradasta, koska sen leikkimahdollisuudet olivat monipuolisia ja hauskoja. Silja leikkipolun leikkimahdollisuuksista ensimmäisen käyttäjäryhmän vastaajat pitivät piiloutumisesta ja mäenlaskusta. Monkey barsien leikkimahdollisuuksista pidettiin roikkumisesta ja sitä pidettiin mielenkiintoisena. Toisen käyttäjäryhmän lempileikkivälineet olivat Eeli motoriikkarata, josta piti kolme vastaajaa, Maximilian tornileikki, josta piti yksi vastaaja ja Silja leikkipolku sekä kiipeilyteline Eeli motoriikkaradan tornin alla, josta piti myös yhden vastaajat (kuvio 14). Toinen käyttäjäryhmä piti Eeli motoriikkaradan leikkimahdollisuuksista liukumäestä ja kiipeilystä. Maximilian tornileikistä pidettiin, koska siinä koettiin olevan paljon tekemistä, joista valita. Silja leikkipolusta pidettiin, koska siinä pystyi parkouraamaan.

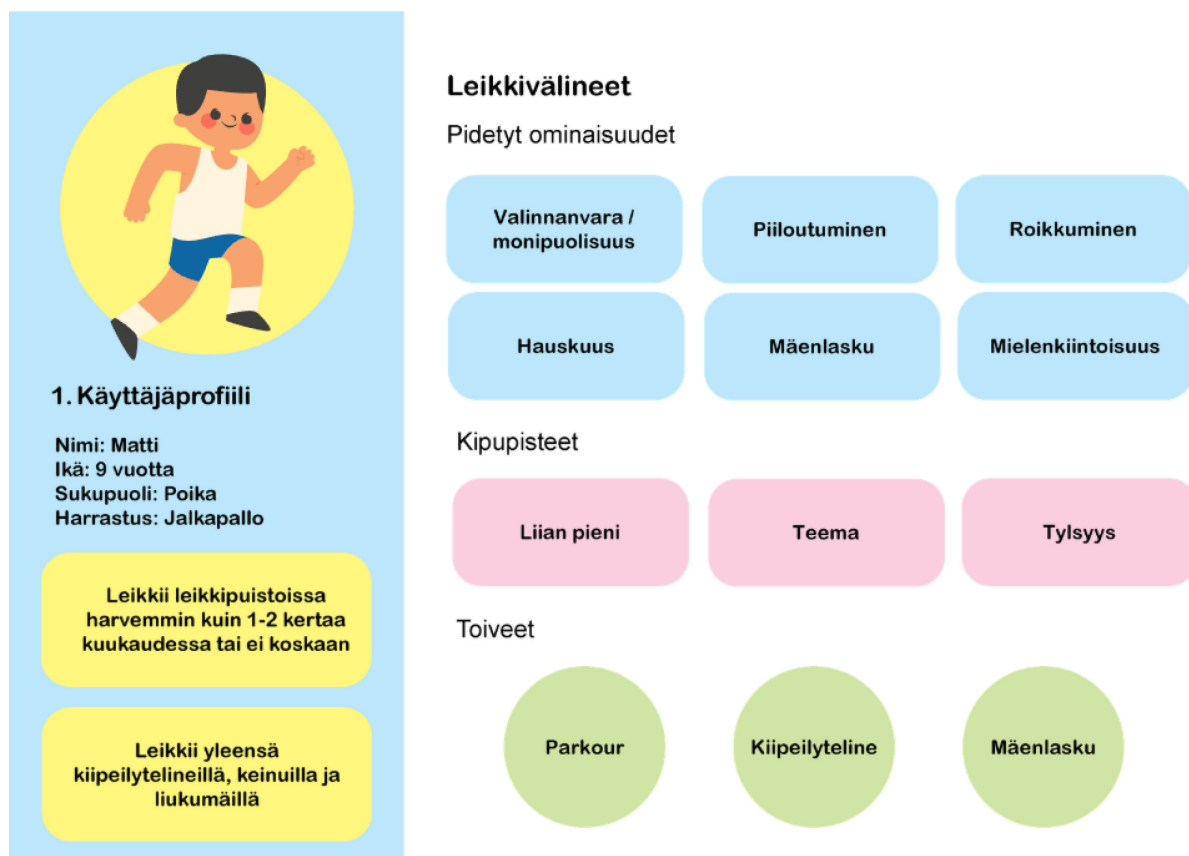


Kuvio 14. Pylväsdiagrammilla esitettyä käyttäjäryhmäläisten lempileikkivälineet

Ensimmäisen käyttäjäryhmän vastaajista enemmistö ei pitänyt tai leikkinyt Auto jousikeinulla ja Karin keinulaudalla. Perustelut valinnoille analysoitiin käyttämällä jo aiemmin tehtyjä tiivistelmiä teemoitteluun ja ensimmäiseen käyttäjäprofiiliin valittiin ne perustelut, joita vastattiin eniten. Auto jousikeinusta ja Karin keinulaudasta ei pidetty tai sillä ei leikitty, sillä ne koettiin liian pieniksi. Auto jousikeinun teema, eli auto, ei myöskään koettu mieluiseksi ja se myös koettiin tylsäksi. Toinen käyttäjäryhmä ei pitänyt tai leikkinyt pienemmillä Monkey barseilla, Auto jousikeinulla sekä Karin ja Sara keinulaudalla. Monkey barseista toinen käyttäjäryhmä ei pitänyt tai leikkinyt, koska ne koettiin liian jännittäviksi. Auto jousikeinu sekä Karin ja Sara keinulaudat koettiin liian pieniksi. Vastaukset ovat käyttäjäprofiileissa leikkivälineiden kipupisteitä.

Käyttäjäprofiileihin lisättiin ne leikkivälinetoiveet ensimmäisestä käyttäjäryhmästä, joita vastattiin eniten ja toisessa käyttäjäryhmän käyttäjäprofiiliin lisättiin kaikki toiveet. Ensimmäisen käyttäjäryhmän leikkivälinetoiveet olivat parkour, kiipeilyteline ja mäenlasku. Toisen käyttäjäryhmän leikkivälinetoiveet olivat karuselli, keinu, kiipeily ja parkour.

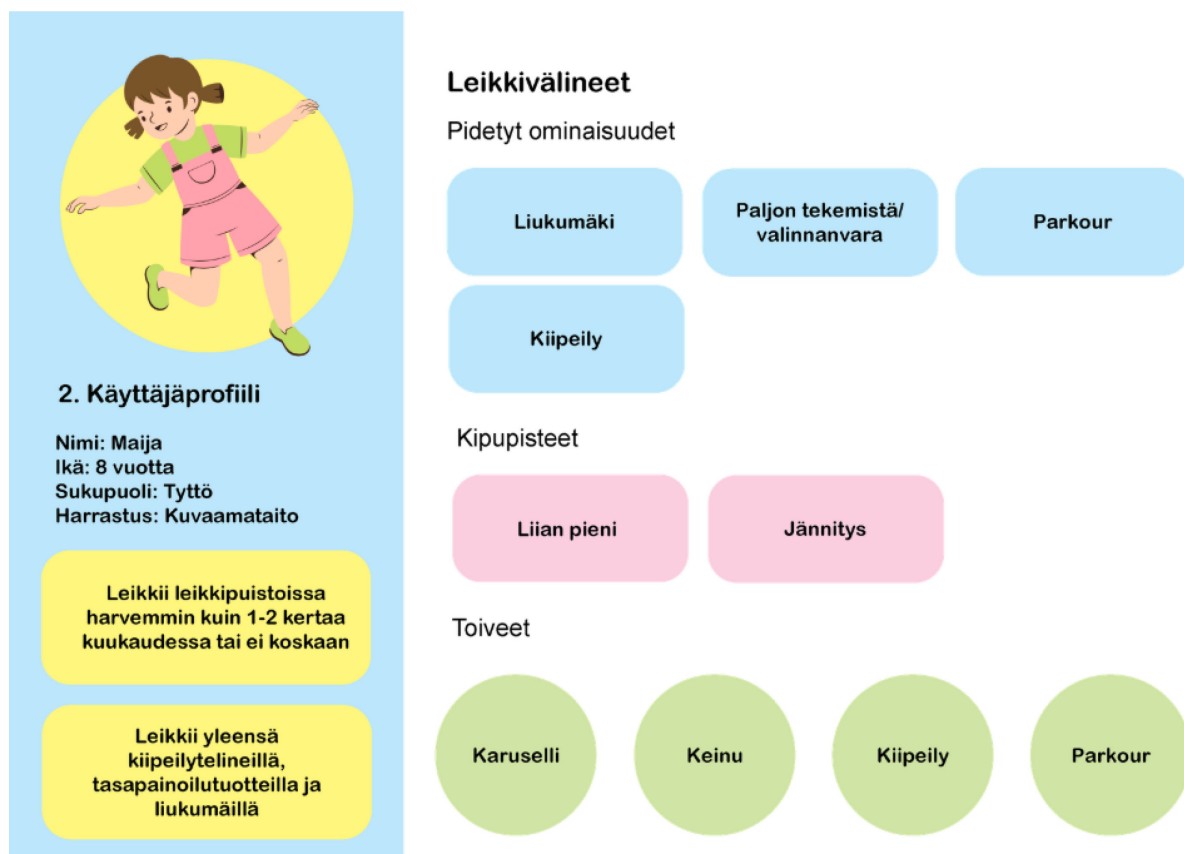
Käyttäjryhmien aineiston analysoinnin jälkeen luotiin käyttäjäprofiilit (kuva 17 ja 18). Ensimmäistä käyttäjäprofiilia edustaa kuvitteellinen poikahahmo, Matti, joka on 9-vuotias ja hän harrastaa jalkapalloa. Matti leikkii leikkipuistoissa harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan (kuva 17). Kun hän leikkii leikkipuistoissa, hän leikkii yleensä kiipeilytelineillä, keinuilla ja liukumäillä (kuva 17). Matti pitää erilaisista leikkivälineiden ominaisuuksista; piiloutumisesta, roikkumisesta ja mäenlaskusta (kuva 17). Hän myös pitää, jos leikkiväline on monipuolinen, jossa on paljon valinnanvaraa, hauskuudesta ja mielenkiintoisuudesta (kuva 17). Matti ei pidä leikkivälineestä, jos hän kokee sen liian pienenä, teeman vääränä tai sen tylsänä (kuva 17). Matti toivoo enemmän parkour mahdollisuuksia, kiipeilytelineitä ja mäenlaskua (kuva 17).



Kuva 17. Ensimmäinen käyttäjäprofiili käyttäjäryhmästä, jotka harrastavat liikuntaa

Toista käyttäjäprofiilia edustaa kuvitteellinen tyttöahamo, 8-vuotias Maija, joka harrastaa kuvaamataittoa (kuva 18). Maija leikkii leikkipuistoissa harvemmin kuin 1–2 kertaa kuukaudessa tai ei koskaan (kuva 18). Hän leikkii leikkipuistossa yleensä kiipeilytelineillä, tasapainoilutuotteilla ja liukumäillä (kuva 18). Maija pitää erilaisista leikkivälineiden

ominaisuuksista, jotka ovat; liukumäki, kiipeily ja parkour (kuva 18). Hän myös pitää, kun leikkivälineessä on paljon tekemistä ja siinä on paljon valinnanvaraa (kuva 18). Maija ei pidä leikkivälineistä, jotka hän kokee liian pieninä tai liian jännittävinä (kuva 18). Hän toivoisi enemmän parkour ja kiipeily mahdollisuuksia, karusellin sekä keinun (kuva 18).



Kuva 18. Toinen käyttäjäprofiili käyttäjäryhmästä, jotka harrastavat jotain muuta kuin liikuntaa

5 Päätäntö

Päätäntöluvussa käydään läpi lyhyesti tutkielman sisältö, sekä sen tulokset tiivistetysti, jonka jälkeen on tutkijan omaa pohdintaa tutkielman luotettavuudesta, teon prosessista sekä siinä käydään läpi, mitä tutkija olisi tehnyt toisin ja miten tutkimusta voisi jatkaa tulevaisuudessa.

5.1 Tiivistelmä

Tämä tutkielma on laadullinen käyttäjäkokemustutkimus, jossa käytettiin kyselytutkimusta ja vapaamuotoista kenttähavainnointia. Kenttähavainnoinnissa lapset leikkivät Lappsetin Prime -malliston leikkivälineillä 47 minuutin ajan Konttisen puistossa Rovaniemellä, jonka aikana kirjoitettiin havainnoista muistiinpanoja sekä tilanne nauhoitettiin videolle. Kenttähavainnoinnin jälkeen tehtiin kyselytutkimus, jossa osallistujat pääsivät kertomaan kokemuksiaan ja mielipiteitään leikkivälineistä. Kyselytutkimuksen aineisto analysoitiin käyttäen laadullisia ja määrällisiä menetelmiä. Laadullisena menetelmänä kyselytutkimuksen avointen kysymysten analysoinnissa käytettiin teemoittelua ja suljettujen kysymysten analysoinnissa määrällisiä menetelmiä käytettiin laskemalla vastauksien tuloksia ja niistä tehtiin diagrammeja. Kenttähavainnoinnin muistiinpanoja sekä videonauhoitetta käytettiin syventämään kyselytutkimuksessa ilmenneitä asioita. Kenttähavainnoinnin muistiinpanoista tehtiin myös aikajana havainnoinnin yleisistä huomioista. Kyselytutkimuksen tuloksena kehkeytyi teemoiteltu visualisointi, jossa on yleisesti taustasyyt, miksi osallistujat pitivät joistakin leikkivälineistä ja yleisten taustasyiden visualisointi, jossa on syyt, miksi osallistujat eivät pitäneet tai leikkineet leikkivälineellä. Taustasyistä tehtiin myös tuotekohtaiset taulukot, joista näkee taustasyyt tuotteesta pitämiselle tai miksi osallistujat eivät pitäneet tuotteesta tai eivät leikkineet sillä. Tuotekohtaisissa taulukoissa näkyy myös leikit, joita vastaajat olivat maininneet kyselytutkimuksessa leikkivänsä tuotteilla. Kyselytutkimuksen tuloksena valmistettiin myös kaksi erillistä käyttäjäprofiilia, joiden käyttäjäryhmät ovat lapset, jotka harrastavat liikuntaa ja lapset, jotka harrastavat jotain muuta kuin liikuntaa.

Tutkielman tutkimuskysymykset ja niiden vastaukset olivat:

1. Miten lapset kokevat Lappsetin uudet Prime -malliston leikkivälineet?

Päähuomioksi kyselytutkimuksen vastausten teemoittelusta sekä kenttähavainnoinnin huomioista ilmeni se, että leikkivälineiden käyttökokemukseen vaikutti paljon, kokivatko lapset

leikkivälineet heidän ikäisillensä ja kokoisille lapsille sopiviksi, mahdollisuus valita monista leikkivälineistä ja leikkimahdollisuuksista, sekä sääolosuhteet. Sääolosuhteet talvisessa käyttöympäristössä vaikutti leikkivälineiden toimivuuteen enimmässä määrin negatiivisesti, mutta jään ja lumen ansiosta joissakin leikkivälineissä syntyi uusia leikkimahdollisuuksia, joita pidettiin miellyttävinä. Ikäsopivuus tuli ilmi tuloksissa negatiivisesti, jos tuote koettiin fyysisesti liian pieneksi tai se koettiin tylsäksi. Positiivisesti ikäsopivuus ilmeni, jos tuote koettiin sopivan haastavana. Monivalintaiset leikkivälineet ja niiden leikkimahdollisuudet koettiin aina miellyttävinä, eikä negatiivisena.

Tutkimuksen tuloksista poimittuna osoittautui Eeli motoriikkarata ja Silja leikkipolku kahdeksi leikkivälineeksi, joista pidettiin eniten. Eeli motoriikkaradasta pidettiin muun muassa sen isosta koosta ja monista leikkimahdollisuuksista ja se koettiin hauskana ja haastavana. Silja leikkipolusta pidettiin sen erilaisista leikkimahdollisuuksista, jotka olivat parkouraaminen, piiloutuminen ja mäenlasku. Kaksi leikkivälinettä, joista ei pidetty tai niillä ei leikitty eniten olivat Karin keinulauta ja Auto jousikeinu. Karin keinulauta ja Auto jousikeinu koettiin liian pieneksi ja Auto jousikeinu koettiin tylsäksi ja sen teeman koki yksi vastaaja vääränä.

2. Miten tutkimuksen tulokset tukevat tuotesuunnittelijoita uusien Prime tuotteiden suunnittelussa?

Kyselytutkimuksen tuloksia käyttäen syntyi kaksi käyttäjäprofiilia. Ensimmäinen käyttäjäprofiili kuvastaa käyttäjäryhmää, joka harrastaa liikuntaa ja sitä edustaa kuvitteellinen käyttäjä Matti. Toinen käyttäjäprofiili kuvastaa käyttäjäryhmää, joka harrastaa jotain muuta kuin liikuntaa ja sitä edustaa kuvitteellinen käyttäjä Maija. Käyttäjäprofiileissa kerrotaan taustatiedot lasten leikkiäytymyksistä, minkälaisista leikkiominaisuuksista lapset pitävät leikkivälineistä, mitkä ovat heidän kipupisteensä leikkivälineissä ja minkälaisia leikkimahdollisuuksia he toivoivat lisää. Ensimmäisen käyttäjäprofiilin lempiominaisuudet leikkivälineissä ovat valinnanvara ja monipuolisuus, hauskuus, piiloutuminen, mäenlasku, roikkuminen ja mielenkiintoisuus. Toisen käyttäjäprofiilin lempiominaisuudet leikkivälineissä ovat liukumäki, kiipeily, valinnanvara ja paljon tekemistä sekä parkour. Ensimmäisen käyttäjäprofiilin kipupisteet leikkivälineessä olivat liian pieni koko, väärä teema ja tylsyys ja käyttäjäryhmän vastaajat toivoivat parkouria, lisää kiipeilytelineitä ja mäenlaskua. Toisen käyttäjäprofiilin kipupisteet leikkivälineessä olivat liian

pieni koko ja jännitys ja käyttäjäryhmän vastaajat toivoivat karusellia, keinua, kiipeilyä ja parkouria.

Muotoilijat pystyvät siis käyttämään kyselytutkimuksen aineistosta luotuja teemoitteluja ja käyttäjäprofiileja mukana uusien Prime -malliston tuotteiden suunnittelussa ottamalla lasten kokemukset huomioon. Muotoilijoiden kannattaa ottaa huomioon, että mahdollisimman monen ikäisillä lapsilla on mahdollisuus leikkiä leikkipuiston leikkivälineillä, leikkivälineissä on monia eri leikkimahdollisuuksia ja että talviset sääolosuhteet eivät vaikuttaisi leikkivälineiden käyttökokemukseen, ainakin sellaisissa leikkipuistoissa, joissa leikkivälineitä käytetään talvena lumisissa olosuhteissa.

5.2 Pohdinta

Tutkimuksen kenttähavainnointi olisi ollut hyvä suorittaa jo ennen lumisateita, että tutkimukseen olisi pystynyt sisällyttämään mielipiteet ja kokemukset Prime -malliston leikkimatoista, mutta aikataulullisista syistä kenttähavainnointi täytyi suorittaa talvella. Tutkimuksen kannalta oli kuitenkin hyvä, että havainnointi pystyttiin järjestämään, sillä se toi tutkimukselle pätevyyttä, antamalla uusia näkökulmia ja tukemalla jo ilmenneitä asioita. Talvisten sääolosuhteiden merkitystä leikkivälineiden käyttökokemukseen oli kuitenkin mielenkiintoista tutkia, koska Suomen kontekstissa talvet voivat olla pitkiä ja lumisia ja useimmissa leikkipuistoissa käytetään leikkivälineitä vuoden ympäri, joten tutkimus voidaan kokea vastaavan tuotteiden todellista käyttötarkoitusta. Talvisten sääolosuhteiden vaikutusta leikkivälineiden käyttökokemukseen voisi ottaa tulevaisuudessa huomioon tuotteiden suunnittelussa enemmänkin ja aiheesta voisi tehdä enemmän tutkimuksia.

Tutkimuksessa olisi voinut keskittyä esimerkiksi lasten leikkimisen motivaatioiden selvittämiseen, tutkia toteutuuko tuotteissa inklusiivisuus, tai miten sukupuoli vaikuttaa leikkivälineiden käyttökokemukseen. Näiden asioiden tutkiminen olisi voinut olla hyödyllistä tuotteiden käyttökokemuksen tutkimisessa, mutta koska tämän pro gradu -tutkielman näkökulma on muotoilu, eikä esimerkiksi kasvatustiede tai sukupuolentutkimus, tutkimuksessa pysyttiin tuotteiden käyttäjäkokemuksen tutkimisessa. Lasten leikkimiseen liittyviä tutkimuksia on tehty muun muassa kasvatustieteiden ja varhaiskasvatustieteiden tieteenaloilla. Sukupuolen vaikutusta

leikkimiseen on myös tutkittu monessa eri kontekstissa (Collins, 2019) (Reimers ym., 2018) (University of Cambridge, "National survey", 2024). Ripatin ja Beckerin (2012) tutkimuksessa selvitettiin lasten, joilla on jokin vamma, ja heidän huoltajiensa käyttäjäkokemuksia leikkikentistä haastatteluiden avulla. Heidän tutkimuksensa osallistujien mielestä on tärkeää, että leikkikentillä olisi jokaiselle lapsella valita itselleen sopivan tasoisia leikkimahdollisuuksia ja että ne olisivat ikäsopivia sekä edistäisivät lasten kehitystä, itsenäisyyttä ja sosiaalisia ja motorisia taitoja (Ripat & Becker, 2012, 147). Onkin mielenkiintoista todeta, että tässä tutkielmassa päästiin samanlaiseen lopputulemaan, eli leikkivälineissä arvostettiin ikäsopivuutta, sekä monivalintaisia leikkimahdollisuuksia. Junttila (2014) puhui myös leikkipuistojen mahdollisimman ison ikähaarukan tärkeydestä, sekä Dudekin (2005) mukaan leikkikentän on hyvä olla sopivan haastava, mutta vaaraton, jotta lapsi pystyy oppimaan omat kyvyt sosiaalisesti ja fyysisesti. Tutkimuksessa kävikin ilmi, että sopivan haastavista leikkivälineistä pidettiin, mutta liian jännittävällä leikkivälineellä ei leikitty. Junttilan (2014) mukaan talviset sääolosuhteet täytyy ottaa huomioon leikki- ja liikunta-alueiden suunnittelussa, johon kuuluu lumi, jää ja pakkaneen. Esimerkiksi jousituotteiden alle voi pakkautua lunta, jolloin ne eivät toimi toivotulla tavalla (Junttila 2014, 119–120). Tässä tutkimuksessa päädyttiin samaan tulokseen, eli lumi hankaloitti joidenkin tuotteiden käyttöä, eikä ne silloin toimineet suunnitellulla tavalla.

Koska tutkielmassa tutkittiin kokemuksia melko pienellä testiryhmällä ja kokemuksia voidaan pitää yksilöllisinä, ei tämän tutkimuksen perusteella voida arvioida ovatko leikkivälineet oikeasti onnistuneita. Tutkimus tuo kuitenkin ilmi tähän tutkimukseen osallistuneiden lasten kokemukset leikkivälineistä. Luotettavuuden näkökulmasta täytyy myös ottaa huomioon, että havainnot kenttätutkimuksesta ja kyselytutkimuksen analysoinnin suoritti vain yksi tutkija, joka voi vaikuttaa siihen, ettei välttämättä kaikkia huomioita osattu tai pystytty ottamaan mukaan. Tutkielmassa käytettiin akateemisia lähteitä kirjallisuus- ja metodiluvuissa, joka on aina luotettavuuden kannalta positiivista. Markkinoilla olevista tuotteista harvoin löytää akateemisia lähteitä, jonka vuoksi tässäkin tutkielmassa tutkittavien leikkivälineiden informaatio oli Lappsetin omilta nettisivuilta.

Tutkielman teon prosessi oli alkuvaiheessa paljolti tutkimuseettisten asioiden selvittämistä, osallistujien etsimistä ja lupien hakemista, missä meni yllättävän paljon aikaa. Kun tutkimukseen osallistunut ryhmä saatiin sovittua, oli kulunut jo muutama kuukausi, ja sen jälkeen aikaa kului vielä kuukausia, että tutkimuspäivä saatiin sovittua. Tutkielman prosessin hidaskäynnin alkuvaihe

vaikutti tutkimuksen loppuvaiheeseen siten, että aineiston analysoitiin ja kirjoittamiseen ei jäänyt niin paljon aikaa, mitä tutkija olisi toivonut. Aineiston analysointiin, esimerkiksi kenttähavainnoinnista kuvatun videon analysointiin olisi voinut käyttää enemmän aikaa, jolloin tutkimuksen tulokset olisi voinut olla syvällisemmät. Tutkielman prosessin aikana oli myös hetkiä, jolloin tutkija koki lisätutkimuksen olevan paikallaan. Kyselyn avoimiin kysymyksiin vastattiin oletettua lyhyemmin, jolloin tutkija koki, että tutkielmassa olisi voitu hyötyä jonkinlaisesta haastattelutilanteesta, jossa osallistujien perustelujen vastauksista olisi voinut tehdä lisäkysymyksiä. Tutkimuksen jälkeen pohdittiin myös, että kenttähavainnoinnissa olisi voinut hyötyä siitä, että osallistujat olisi merkattu numeroilla, jolloin kenttähavainnoinnin videosta tehtyjä huomioita olisi voinut verrata kyselyssä ilmenneisiin asioihin, käyttäen osallistujien numeroita. Kenttähavainnointi olisi voitu myös kuvata kahdesta kuvakulmasta, jolloin jokainen leikkiväline olisi näkynyt videolle. Tällöin olisi voinut tehdä myös lämpökartat, joista näkyisi mitä leikkivälineitä käytettiin eniten.

Kenttähavainnoinnissa leikkitalanne onnistui tutkijan mielestä hienosti ja kaikki osallistujat vastasivat kyselyyn, joka oli hienoa. Tutkimuspäivästä jäi tutkijalle hyvä mieli ja toivottavasti myös osallistujat ja opettajat nauttivat erilaisesta koulupäivästä. Vaikka tutkielmaan jäi kohtia, mitä voisi tulevaisuudessa tutkia syvemmin tai mitä tulevaisuuden tutkimuksissa voisi tehdä toisin, koki tutkija tutkimuksen merkitykselliseksi. Tutkimus antoi yleisen käsityksen kokemuksista Prime -malliston leikkivälineistä Konttisen puistosta ja vaikka kokemusten tutkiminen pienellä testausryhmällä voidaan kokea subjektiivisena, on silti jokaisen lapsen mielipide tärkeä ja heitä on hyvä kuulla.

Tutkimuksen tuloksia voidaan hyödyntää Prime -malliston tuotteiden suunnittelussa, ottaen huomioon käyttäjäkokemustutkimuksen johtopäätökset ja pohtimalla, miten esimerkiksi talviolosuhteita voisi ottaa huomioon enemmän leikkivälinesuunnittelussa, etenkin jos tuote on menossa sellaiseen paikkaan, jossa sitä käytetään myös talvisissa olosuhteissa. Tulosten perusteella on myös tärkeää suunnitella sellaisia tuotteita, joissa on mahdollisimman paljon valinnanvaraa leikkimahdollisuuksista ja että ne sopisivat mahdollisimman monen ikäisille. Tutkimuksen tuloksia voisi myös mahdollisesti soveltaa muiden leikkivälineiden suunnittelussa, mutta tarkempi käyttäjäkokemustutkimus kohdetuotteista on aina parempi valinta, jotta tuotteiden todelliset kipupisteet ja onnistumiset tulevat ilmi. Jos tutkimuksen tuotoksena syntyneitä käyttäjäprofileja haluttaisiin käyttää apuna Prime -malliston suunnittelussa, on

tärkeää huomioida jo “Käyttäjäprofiilit aineistosta” luvussa ilmennyt asia, eli käyttäjäprofiileja ei pysty käyttämään käyttäjän sukupuolen perusteella. Tämä johtuu siitä, että tyttöjen ja poikien vastaukset analysoitiin kokonaisuutena. Käyttäjäprofiileja pystyisi käyttämään keskittymällä lasten harrastusten eroavaisuuksiin, sekä ne antavat hyvän tiivistelmän tutkimuksen tuloksista.

Tulevaisuudessa tutkimusta voisi jatkaa tekemällä enemmän kenttähavaintoja Prime –malliston leikkivälineillä leikkimisestä, jossa olisi myös eri ikäisiä lapsia mukana. Tällöin tutkimuksen tulokset voisivat olla luotettavampia, sekä tutkimuksesta voisi ilmetä uusia mielenkiintoisia havaintoja. Saavutettavuuden onnistumista Prime –malliston leikkivälineissä olisi myös mielenkiintoista tutkia tulevaisuudessa. Olisi myös kiinnostavaa tutkia leikkivälineitä erilaisissa käyttäjäryhmissä ja pohtia, vaikuttaako esimerkiksi osallistujien sosiaaliset suhteet vastauksiin ja itse leikkimiseen. Prime –malliston leikkivälineitä voisi myös tutkia muina vuodenaikoina, kuin talvella, että leikkimatot näkyisivät ja tutkia eroavatko kokemukset miten paljon talvisesta käyttöympäristöstä

6 Lähteet

Kirjallisuus

Abras, C., Maloney-Krichmar, D., & Preece, J. (2004). User-centered design. Bainbridge, W. Encyclopedia of Human-Computer Interaction. *Thousand Oaks: Sage Publications*, 37(4), 445-456. Saatavilla verkossa: https://aim.johnkeston.com/wp-content/uploads/2012/01/User-centered_design_encyclopedia_chapter.pdf

Alexandru, C., Jaliu, C., & Comșit, M. (2020). *Product Design*. IntechOpen. Saatavilla verkossa: <https://doi.org/10.5772/intechopen.83170>

Allam, A. H., & Dahlan, H. M. (2013). User experience: challenges and opportunities. *Journal of information systems research and innovation*, 3(1), 28-36. Saatavilla verkossa: https://seminar.utmspace.edu.my/jisri/download/F1_FinalPublished/Pub4_UserExperienceChallenges.pdf

Blijlevens, J. & Creusen, M., & Schoormans, J. (2009) How consumers perceive product appearance: The identification of three product appearance Attributes. *International Journal of Design*, 3(3). 27-35. Saatavilla verkossa: <https://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/535/272>

Braun, V., Clarke, V., Hayfield, N., & Terry, G. (2019). Thematic analysis 48. *Handbook of research methods in health social sciences*, 843-860. Saatavilla verkossa: https://doi.org/10.1007/978-981-10-5251-4_103

Collins, J. (15.6.2019) Do girls and boys play differently? [Blogikirjoitus] *The Play Equity Project*. Saatavilla verkossa: <https://thegirlsplayproject.com/>

Dudek, M. (2005). *Children's spaces*. Oxford: Architectural Press.

Gauch, S., Speretta, M., Chandramouli, A., & Micarelli, A. (2007). User Profiles for Personalized Information Access. *The Adaptive Web. Lecture Notes in Computer Science*, vol 4321. Springer, Berlin, Heidelberg. 4321. 54-89. Saatavilla verkossa: https://doi.org/10.1007/978-3-540-72079-9_2

Goodman-Deane, J., Clarkson, P. & Langdon, P. (2006). *Providing Information about Older and Disabled Users to Designers*. Saatavilla verkossa: https://www.researchgate.net/profile/P-Clarkson/publication/254935079_Providing_Information_about_Older_and_Disabled_Users_to_Designers/links/5449ed4c0cf2ea6541341d2b/Providing-Information-about-Older-and-Disabled-Users-to-Designers.pdf

Goodman, E., Moed, A., & Kuniavsky, M. (2012). *Observing the user experience: A practitioner's guide to user research* (2nd ed.). Morgan Kaufmann.

Hirsikangas, S. (2025) *Aikuisten näkemyksiä pelipaneelien visuaalisista ja toiminnallisista merkityksistä*. [pro gradu -työ, Lapin yliopisto.]. LAUDA Lapin yliopiston julkaisuarkisto.

Hyysalo, S. (2009). *Käyttäjä tuotekehityksessä: Tieto, tutkimus, menetelmät* (2. uud. laitos). Taideteollinen korkeakoulu. Saatavilla verkossa: <https://urn.fi/URN:ISBN:978-951-558-301-7>

Hyysalo, S. (2006). *Käyttäjätieto ja käyttäjätutkimuksen menetelmät*. Edita : IT Press [jakaja].

Jansen, B. J., Jung, S. G., Nielsen, L., Guan, K. W., & Salminen, J. (2022). How to create personas: Three persona creation methodologies with implications for practical employment. *Pacific Asia Journal of the Association for Information Systems*, 14(3), 1. Saatavilla verkossa: <https://www.utupub.fi/server/api/core/bitstreams/6c2e6681-6011-4d1d-9891-561728698d06/content>

Juhila, K. (2026). *Teemoittelu ja temaattinen analyysi*. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla verkossa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/analyysitavan-valinta-ja-yleiset-analyysitavat/teemoittelu/> (Viitattu 2.5.2026)

Juhila, K. (Julkaisuaika tuntematon) *Laadullisen tutkimuksen ominaispiirteet*. Teoksessa Jaana Vuori (toim.) Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja. Tampere: Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla verkossa: <https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/menetelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/laadullisen-tutkimuksen-ominaispiirteet/> (Viitattu 2.5.2026)

Junttila, E. (2014). *Leikisti turvallinen*. Lapin Routa.

Jordan, P. W. (2000). *Designing pleasurable products: An introduction to the new human factors*. Taylor & Francis.

Jyrinki, E. (1976). *Kysely ja haastattelu tutkimuksessa* (2. uud. p.). Gaudeamus.

Jyväskylän Yliopisto. (Julkaisuaika tuntematon). *Henkilötiedot*. Saatavilla verkossa: <https://www.jyu.fi/fi/opiskelijalle/kandi-ja-maisteriopiskelijan-ohjeet/tiedonhankinta-ja-aineistonhallinta/tutkimusaineistojen-hallinta/henkilotiedot#toc-eettinen-ennakkoarviointi> (Viitattu 28.3.2026)

Jyväskylän yliopisto. (Julkaisuaika tuntematon) *Määrällinen tutkimus*. Saatavilla verkossa: <https://sites.app.jyu.fi/mehu/fi/menetelmapolku/tutkimusstrategiat/maarallinen-tutkimus> (Viitattu 2.5.2026)

Kiviranta, A. (2015). *Enabling play-Designing accessible playground equipment for and with children*. [pro gradu -työ, Aalto yliopisto.]. Saatavilla verkossa: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/5a6ef707-4aca-48c1-95e6-25c58b2e14d9>

Klanten, R., & Ehmann, S. (2009). *Play all day: Design for children*. Gestalten.

Koskinen, I., Battarbee, K., & Mattelmäki, T. (2003). *Empathic design*. IT-press.

Kuniavsky, M. (2003). *Observing the user experience: A practitioner's guide to user research* (1st edition.). Morgan Kaufmann Publishers.

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Eeli motoriikkarata*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/eeli-motoriikkarata/F24202M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Maximilian tornileikki*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/maximilian-tornileikki/F24102M> (Viitattu 16.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Karin keinulauta*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/karin-keinulauta/F24032M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Sara keinulauta*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/sara-keinulauta/F24033M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Auto jousikeinu*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/auto-jousikeinu/F24022M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Silja leikkipolku*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/silja-leikkipolku/F24908M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Hemmo leikkipolku*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/hemmo-leikkipolku/F24909M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Vene jousikeinu kahdelle*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/vene-jousikeinu-kahdelle/F24023M> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (2025) *Lappsetin leikkivälineet varmistavat inklusiivisuuden Konttisen puistossa*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/inklusiivinen-konttisen-leikkipuisto> (Viitattu 4.4.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Visiomme ja strategiamme*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/visio-ja-strategia> (Viitattu 26.4.2026)

Lappset. *Prime Sales Manual V1* (Viitattu 23.4.2026)

Lappset. (25.11.2025) (Muokattu 23.3.2026) *Playful Nordic™ design - mikä on salainen reseptimme?*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/mita-on-playful-nordic-leikkivaline-muotoilu> (Viitattu 9.5.2026)

Lappset. (24.11.2025) (Muokattu 18.3.2026) *Leave no child behind – Designing truly inclusive playgrounds*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/en-GB/article/playground-inclusivity-ratings> (Viitattu 9.5.2026)

Lappset. (Julkaisuaika tuntematon) *Tarjoamme leikin ja liikunnan elämyksiä kaikenikäisille ja – kykyisille ihmisille*. Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/yritys> (Viitattu 26.4.2026)

Lilius, H. (2014) *TACU By Lappset: case-tutkimus alabrändin visuaalisen identiteetin rakentamisesta pääbrändin alaisuudessa*. [pro gradu -työ, Lapin yliopisto.]. LAUDA Lapin yliopiston julkaisuarkisto.

Lujala, E., Kinos, J., Husa, S., Karila, K., Estola, E., Härkönen, U., Munter, H., Siren-Tiusanen, H., Kirmanen, T., Törrönen, M., Niiranen, P., Kankaanranta, M., Linnakylä, P., Mäkinen, T., Sääkslahti, A., Kotilainen, R., Vasikkaniemi, T., Hujala, E., Ojala, M., Keskinen, S., Ruoppila, I. (1999). *Varhaiskasvatuksen tutkimusmenetelmiä*. Atena.

Marshall, R., Cook, S., Mitchell, V., Summerskill, S., Haines, V., Maguire, M., Sims, R., Gyi, D., Case, K. (2015). Design and evaluation: End users, user datasets and personas. *Applied Ergonomics*. Volume 46, Part B. 311–317. Saatavilla verkossa: <https://doi.org/10.1016/j.apergo.2013.03.008>.

Metsämuuronen, J. (2008). *Laadullisen tutkimuksen perusteet* (3. uud. p.). International Methelp.

Niemelä, N. (21.11.2025) *Leikkivälineisiin lisätään turvatasot Rovaniemellä - kaupunki on saanut yhden ilmoituksen, jossa lapsi putosi maahan*. Lapin Kansa. Saatavilla verkossa: <https://www.lapinkansa.fi/leikkivälineisiin-lisataan-turvatasot-rovaniemella/12411765>

Norman, D. A. (1990). *The design of everyday things*. Doubleday Currency.

Papanek, V. (2019). *Design for the real world* (Third edition.). Thames & Hudson.

Reimers, A. K., Schoeppe, S., Demetriou, Y., & Knapp, G. (2018). Physical Activity and Outdoor Play of Children in Public Playgrounds-Do Gender and Social Environment Matter. *International journal of environmental research and public health*, 15(7), 1356. Saatavilla verkossa: <https://doi.org/10.3390/ijerph15071356>

Takkinen, S. (2013) *Kompromissit muotoilun kentällä: näkökulmia muotoiluprosessin ongelmakohtiin*. [pro gradu -työ, Lapin yliopisto.]. LAUDA Lapin yliopiston julkaisuarkisto.

Tuomi, J., & Sarajarvi, A. (2018). *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi* (Uudistettu laitos.). Tammi.

Schifferstein, H., & Hekkert, P. (2008). *Product experience*. Elsevier Science.

Schumacher, R. M. (2010). *The handbook of global user research*. Morgan Kaufmann.

Stanton, N. (1998). *Human factors in consumer products*. Taylor & Francis.

Suutari, M. (2014) *Tapaustutkimus teollisen muotoilun prosessin vaiheista ja työkaluista osana aktiveettipuiston layoutsuunnitteluprosessia*. [pro gradu -työ, Lapin yliopisto.]. LAUDA Lapin yliopiston julkaisuarkisto.

University of Cambridge (17. 10. 2024) National survey finds that by the age of two girls already play outside less than boys [Blogikirjoitus] *IMS Epidemiology*. Saatavilla verkossa: <https://www.epi.ims.cam.ac.uk/blog/2024/10/17/national-survey-age-two-girls-play-outside-less/>

Ripat, J., & Becker, P. (2012). Playground usability: what do playground users say?.

Occupational therapy international, 19(3), 144-153. Saatavilla verkossa:

<https://doi.org/10.1002/oti.1331>

Roderick, L. M. (2004). The ergonomics of children in playground equipment safety. *Journal of safety research*, 35(3), 249-254. Saatavilla verkossa: <https://doi.org/10.1016/j.jsr.2004.05.001>

Rodgers, P., & Milton, A. (2011). *Product design*. Laurence King. Saatavilla verkossa:

<https://doi.org/10.2752/175630613X13512595147104>

Ulrich, K. T., Eppinger, S. D., & Yang, M. C. (2020). *Product design and development* (Seventh edition.). McGraw-Hill Education

Vehkalahti, K. (2008). *Kyselytutkimuksen mittarit ja menetelmät*. Tammi.

Vuori, J. (Julkaisuaika tuntematon) *Johdatus laadulliseen tutkimukseen ja verkkokäsikirjaan*.

Teoksessa Jaana Vuori (toim.) *Laadullisen tutkimuksen verkkokäsikirja*. Tampere:

Yhteiskuntatieteellinen tietoarkisto. Saatavilla verkossa:

<https://www.fsd.tuni.fi/fi/palvelut/metelmaopetus/kvali/mita-on-laadullinen-tutkimus/johdatus-laadulliseen-tutkimukseen-ja-verkkokasikirjaan/> (Viitattu 2.5.2026)

Kuvat

Kuva 1: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/referenssi/inklusiivinen-konttisen-leikkipuisto> (Haettu 4.4.2026)

Kuva 2: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/maximilian-tornileikki/F24102M> (Haettu 4.4.2026)

Kuva 3: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/eeli-motoriikkarata/F24202M> (Haettu 4.4.2026)

Kuva 4: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/karin-keinulauta/F24032M> (Rajattu) (Haettu 4.4.2026)

Kuva 5: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/sara-keinulauta/F24033M> (Rajattu) (Haettu 4.4.2026)

Kuva 6: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/autousikeinu/F24022M> (Haettu 4.4.2026)

Kuva 7: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/vene-jousikeinukahdelle/F24023M> (Haettu 4.4.2026)

Kuva 8: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/silja-leikkipolku/F24908M> (Rajattu) (Haettu 4.4.2026)

Kuva 9: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/hemmo-leikkipolku/F24909M> (Rajattu) (Haettu 4.4.2026)

Kuva 10-11: Iiris Ranta (2026)

Kuva 12: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/referenssi/inklusiivinen-konttisen-leikkipuisto> (Haettu 4.4.2026)

Kuva 13: Lappset, Saatavilla verkossa: <https://www.lappset.com/fi-FI/tuote/eeli-motoriikkarata/F24202M> (Muokattu) (Haettu 8.5.2026)


Kuva 14-18: Iiris Ranta (2026)

Kuvaluettelo

Kuva 1. Konttisen puiston Prime -malliston tuotteet. (Mainoskuva) Kuva: Lappset	7
Kuva 2. Maximilian tornileikki, väri: Meadow. Kuva: Lappset	29
Kuva 3. Eeli motoriikkarata, väri: Snow. Kuva: Lappset	30
Kuva 4. Karin keinulauta, väri: Bloom. Kuva: Lappset (Rajattu)	31
Kuva 5. Sara keinulauta, väri: Snow. Kuva: Lappset (Rajattu)	31
Kuva 6. Auto jousikeinu, väri: Bloom. Kuva: Lappset	32
Kuva 7. Vene jousikeinu kahdelle, väri: Snow. Kuva: Lappset	32
Kuva 8. Silja leikkipolku, väri: Bloom. Kuva: Lappset (Rajattu)	33
Kuva 9. Hemmo leikkipolku, väri: Bloom. Kuva: Lappset (Rajattu)	33
Kuva 10. Kysymysten 7,8 ja 10 vastausvaihtoehdot ja lisätyt kuvaavat arvosanat	37
Kuva 11. Yhdeksännen kysymyksen vastausvaihtoehdot ja lisätyt kuvaavat arvosanat	37
Kuva 12. Eeli motoriikkaradan Monkey barsit. (Mainoskuva) Kuva: Lappset	46
Kuva 13. Ympyröity leikkiväline A: kiipeilyteline Eelin tornin alla ja B: Pienemmät Monkey barsit. Kuva: Lappset (Muokattu)	46
Kuva 14. Teemoittelu lempileikkivälineiden taustasyistä	48
Kuva 15. Teemoittelu taustasyille, miksi joistakin leikkivälineistä ei pidetty tai niillä ei leikitty	49
Kuva 16. Aikajana kenttähavainnoinnin ajallisista huomiosta	57
Kuva 17. Ensimmäinen käyttäjäprofiili käyttäjäryhmästä, jotka harrastavat liikuntaa	64
Kuva 18. Toinen käyttäjäprofiili käyttäjäryhmästä, jotka harrastavat jotain muuta kuin liikuntaa	65

Liitteet

Liite 1. Tutkimuslupa Rovaniemen kaupungilta

	Rovaniemen kaupunki	Viranhaltijapäätös	1 (3)
	Palvelualuepäällikkö Koulutuspalvelut Tutkimuslupapäätös	21.11.2025	€ 150

Tämä asiakirja on sähköisesti allekirjoitettu Rovaniemen kaupungin asianhallintajärjestelmässä.

ROIDno-2024-4460

Tutkimuslupa Iiris Ranta

Lapin yliopiston muotoilun opiskelija Iiris Ranta hakee tutkimuslupaa Pro gradu-tutkielmalleen: Lasten kokemukset Lappsetin uusista Prime- malliston leikkivälineistä .

Tutkielmassa tutkitaan lasten kokemuksia uusista Lappsetin Prime- malliston leikkivälineistä, jotka sijaitsevat Konttisen puistossa Rovaniemen keskustassa. Tutkimuksen tuloksilla on tarkoitus auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita kehittämään uusia Prime- malliston leikkivälineitä, tuomalla lasten mielipiteet esille. Tutkimus tehdään yhteistyössä Lappset Group Oy:n kanssa.

Tutkimuksessa on kaksi eri osaa koulupäivän aikana. Ensimmäisessä osassa lapset leikkivät vapaasti Konttisen puistossa uusilla leikkivälineillä ja tilannetta havainnoidaan ja se myös nauhoitetaan videolle. Toisessa osassa lapset pääsevät täyttämään kyselylomakkeen, jossa he voivat kertoa mielipiteitään ja kokemuksiaan. Tutkimuksessa ei tuoda julki mitään tietoja, joiden perusteella tutkimukseen osallistuneet henkilöt voitaisiin tunnistaa. Videomateriaalista otetuista näyttökuvista muokataan tunnistettavuus pois ja myös kyselyn aineistossa säilytetään lasten anonymiteetti. Tutkimuksen tekijällä Iiris Rannalla on pääsy alkuperäisiin tutkimuksen aineistoihin. Alkuperäinen videomateriaali, jossa lapset näkyvät, poistetaan tutkimuksen analyysivaiheen jälkeen. Tutkijan lisäksi Lappset Group Oy:n työntekijä, joka on tämän tutkimuksen yhteyshenkilö, tulee katsomaan nimettömiä alkuperäisiä kyselyvastauksia

Päätös

Iiris Rannalle myönnetään edellä esitetty tutkimuslupa.

Tutkimuksessa on noudatettava henkilöstölain ja julkisuuslain säännöksiä.

Hakija sopii käytännön järjestelyt koulun kanssa.

Tutkimuksesta tulee toimittaa yksi kappale Rovaniemen sivistyslautakunnan käyttöön ja se on lähetettävä sähköpostitse [REDACTED]

Tiedoksi

Iiris Ranta, [REDACTED]

Allekirjoitus

Kai Väistö, palvelualuepäällikkö

Liite 2. Oppilaan suostumuslomake

OPPILAILLE: TUTKIMUSSUOSTUMUS

Lasten kokemukset Lappsetin uusista Prime- malliston leikkivälineistä

Heippa! Sinua on pyydetty osallistumaan liris Rannan pro gradu- tutkimukseen, joka on osa hänen muotoilun maisterin tutkintoa Lapin yliopistossa. Tutkimus tehdään yhteistyössä leikki- ja liikuntapaikkavälineitä valmistavan yrityksen Lappset Group Oy:n kanssa. Luethan tekstin huolellisesti ennen allekirjoittamista ja kysyt, jos sinulla on lisäkysymyksiä!

Tutkielmassa tutkitaan lasten kokemuksia uusista Lappsetin Prime- malliston leikkivälineistä, jotka ovat Konttisen puistossa Rovaniemen keskustassa. Tutkimuksen tuloksilla on tarkoitus auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita kehittämään uusia Prime- malliston leikkivälineitä.

Tutkimus toteutetaan koulupäivän aikana x.x. Tutkimuksessa on kaksi osaa; leikkutilanne ja kysely. Pääset ensin leikkimään luokkatovereiden kanssa uusilla leikkivälineillä noin yhden (1) tunnin ajan. Leikkutilanne videokuvataan ja sitä havainnoidaan eli seurataan vierestä ja tehdään muistiinpanoja. Leikkutilanteen jälkeen pääset täyttämään kyselylomakkeen, jossa voit kertoa kokemuksiasi ja mielipiteitä leikkivälineistä.

Videomateriaalia muokataan niin, että sinua ei voi tunnistaa valmiissa tutkimuksessa. Kyselyn vastauksista ei myöskään saa selville, kuka olet. Sinua ei siis voi tunnistaa tutkimuksessa antamiesi tietojen perusteella. Kaikkea tutkimuksessa saatua tietoa käsitellään siis täysin luottamuksellisesti ja vain liris Ranta pääsee käsiksi alkuperäisiin materiaaleihin. Lappset Group Oy:n työntekijä, joka on tämän tutkimuksen yhteyshenkilö, tulee katsomaan nimettömiä alkuperäisiä kyselyvastauksia liris Rannan kanssa. Kaikki alkuperäinen aineisto hävitetään viimeistään, kun tutkimus on julkaistu.

Koska olet alle 15-vuotias, tarvitsemme ensin huoltajan suostumuksen, että saat osallistua tutkimukseen. Eli huoltajasi päättää ensin, saatko osallistua tutkimukseen. Sitten sinä päätät, haluatko osallistua tutkimukseen. Tutkimukseen osallistuminen on täysin vapaaehtoista. Sinulla on oikeus kieltäytyä tutkimuksesta ja se ei vaikuta mitenkään koulunkäyntiisi.

Jos sinulla on lisäkysymyksiä, voit ottaa yhteyttä:

Iiris Ranta, opiskelija

XXXXXXXXXXXX

Puh: +358 XXXXXXXX

LUPALOMAKE

Palauta tämä lomake opettajalle viimeistään x.x.2026

Ymmärrän, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja voin milloin tahansa syytä kertomatta keskeyttää tai lopettaa osallistumiseni tutkimukseen. Tästä ei aiheudu kielteisiä seuraamuksia. Keskeyttämiseen tai lopettamiseen asti kerättyjä tutkimusaineistoja voidaan edelleen hyödyntää tutkimuksessa.

Annan suostumuksen osallistumisestani tutkimukseen ja minusta saa ottaa videota, joka on tutkimustuloksissa käsitelty niin, ettei minua voi tunnistaa **(Valitse sopiva vaihtoehto)**

Kyllä Ei

Oppilaan allekirjoitus, paikka ja päivämäärä

Nimenselvennys

Liite 3. Huoltajan suostumuslomake

HUOLTAJILLE: TUTKIMUSSUOSTUMUS

Lasten kokemukset Lappsetin uusista Prime- malliston leikkivälineistä

Lastanne on pyydetty osallistumaan liris Rannan pro gradu- tutkimukseen, joka on osa hänen muotoilun maisterin tutkintoa Lapin yliopistossa. Tutkimus tehdään yhteistyössä leikki- ja liikuntapaikkavälineitä valmistavan yrityksen Lappset Group Oy:n kanssa. Luethan suostumustekstin huolellisesti ennen allekirjoittamista ja kysyt, mikäli kaipaat lisätietoja jostakin yksityiskohdasta. Mikäli annat suostumuksen, että lapsesi saa osallistua tutkimukseen, tulemme vielä kysymään lapsen suostumuksen erillisellä suostumuslomakkeella.

Tutkielmassa tutkitaan lasten kokemuksia uusista Lappsetin Prime- malliston leikkivälineistä, jotka sijaitsevat Konttisen puistossa Rovaniemen keskustassa. Tutkimuksen tuloksilla on tarkoitus auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita kehittämään uusia Prime- malliston leikkivälineitä.

Tutkimus toteutetaan koulupäivän aikana x.x.2026. Tutkimuksessa on kaksi osiota; havainnointi ja kysely. Havainnoinnissa lapset leikkivät Konttisen puistossa Lappsetin uusilla leikkivälineillä vapaasti noin yhden (1) tunnin ajan. Havainnointitilanne tallennetaan videolle. Havainnoinnin jälkeen lapset täyttävät kyselylomakkeen, jossa he saavat kertoa kokemuksiaan ja mielipiteitään leikkivälineistä.

Videomateriaalista otetuista näyttökuvista, joissa näkyy henkilöitä, valokuvat käsitellään siten, että tunnistettavuus poistetaan rasteroimalla kuvat tai hyödyntämällä digitaalista piirrostekniikkaa. Myös kyselyn aineistoa käsitellään luottamuksellisesti ja lasten anonymiteetti säilyy. Osallistujia ei voi siis tunnistaa aineistosta. Pelkästään liris Rannalla on pääsy materiaaleihin ja alkuperäinen videomateriaali, jossa lapset näkyvät, poistetaan tutkimuksen analyysivaiheen jälkeen. Lappset Group Oy:n työntekijä, joka on tämän tutkimuksen yhteyshenkilö, tulee katsomaan nimettömiä alkuperäisiä kyselyvastauksia liris Rannan kanssa. Kaikki alkuperäinen aineisto hävitetään viimeistään, kun tutkimus on julkaistu.

Lisätietoja tutkimuksesta antaa:

Iiris Ranta, opiskelija

XXXXXXXXXXXXXXXX

Puh: +358 XXXXXXXXX

LUPALOMAKE

Palauta tämä lomake lapsesi opettajalle viimeistään x.x.2026

Ymmärrän, että tutkimukseen osallistuminen on vapaaehtoista ja lapseni voi milloin tahansa syytä kertomatta keskeyttää tai lopettaa osallistumisen tutkimukseen. Tästä ei aiheudu kielteisiä seuraamuksia. Keskeyttämiseen tai lopettamiseen asti kerättyjä tutkimusaineistoja voidaan edelleen hyödyntää tutkimuksessa.

Annan suostumuksen, että **lapseni** _____
(kirjoita nimi riville) saa osallistua tutkimukseen ja hänestä voidaan ottaa videota, joka on tutkimustuloksissa käsitelty niin, ettei lasta voi tunnistaa. **(Valitse sopiva vaihtoehto)**

Kyllä Ei

Huoltajan allekirjoitus, paikka ja päivämäärä

Nimenselvennys

Liite 4. Kyselylomake

KYSELYLOMAKE

Lasten kokemukset Lappsetin uusista Prime- malliston leikkivälineistä

Heippa! Tämä kysely on osa Iiris Rannan pro gradu -tutkimusta. Tällä kyselyllä selvitetään mitä mieltä olet uusista Lappsetin Prime- malliston leikkivälineistä, joilla pääsit leikkimään Konttisen puistossa Rovaniemen keskustassa. Tutkimuksen tuloksilla on tarkoitus auttaa Lappsetin tuotesuunnittelijoita kehittämään uusia Prime- malliston leikkivälineitä.

Kyselyyn vastaaminen vie noin 10 minuuttia ja vastaukset kerätään nimettöminä. Luethan kysymysten ohjeet, kysymykset sekä vastausvaihtoehdot huolellisesti. Tässä kyselyssä ei ole oikeita eikä vääriä vastauksia! Sinun kaikki mielipiteesi ja kokemuksesi ovat tärkeitä! 😊

Oso 1. Rastita sinulle sopivin vastausvaihtoehto

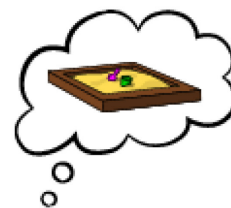
1. Olen...

- Tyttö
- Poika
- Muu
- En halua kertoa

2. Mitä harrastat? **Kirjoita vastaus alle.**

3. Oletko leikkinyt ennen tätä tutkimusta Konttisen puiston uusilla leikkivälineillä?

- Kyllä
- En



4. Oletko leikkinyt muilla Konttisen puiston leikkivälineillä?

- Kyllä
 En

5. Miten usein leikit leikkipuistoissa?

- Joka päivä
 Useana päivänä viikossa
 1-2 kertaa viikossa
 1-2 kertaa kuukaudessa
 Harvemmin tai en koskaan

6. Millä leikkivälineillä leikit yleensä leikkipuistoissa? **Voit rastittaa monta vastausta.**

- Keinut
 Keinulaudat ja jousieläimet
 Karusellit
 Hiekkalaatikko
 Kiipeilytelineet
 Liukumäet
 Tasapainoilutuotteet
 Muu, kirjoita alle.
-



Osio 2. Arvioi Konttisen puiston uusia leikkivälineitä rastittamalla sopiva hymiö.

7. Tykkäsitkö leikkivälineiden väreistä?



En tykännyt ollenkaan



Neutraali



Tykkäsin todella paljon

8. Tykkäsitkö leikkivälineiden muodoista?



En tykännyt ollenkaan



Neutraali



Tykkäsin todella paljon

9. Pystyitkö käyttämään niitä leikkivälineitä, joita halusit?



En yhtään



Neutraali



Todella hyvin kaikkia

10. Mitä mieltä olit uusista leikkivälineistä?



En tykännyt ollenkaan



Neutraali



Tykkäsin todella paljon



Olet nyt puolessa välissä!

Osio 3. Ympyröi kuvaan kysymyksessä kerrottu asia ja perustele valintasi.

11. Ympyröi kuvaan yksi leikkiväline, josta pidit.



12. Miksi ympyröimäsi leikkiväline oli suosikkisi?

13. Miten tai mitä leikit ympyröimässäsi leikkivälineessä?

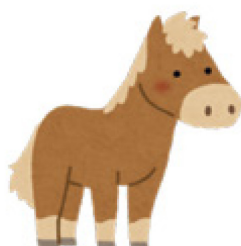
14. Ympyröi kuvaan yksi leikkiväline, josta et pitänyt tai jolla et leikkinyt.



15. Rastita oikea vaihtoehto. Voit myös rastittaa molemmat.

- En tykännyt leikkivälineestä
- En leikkinyt leikkivälineellä

16. Miksi et tykännyt leikkivälineestä tai/ja miksi et leikkinyt leikkivälineellä?



Pian on valmista!



Osio 4. Vastaa omin sanoin.

17. Olisitko muuttanut jotain leikkivälineistä? Mitä ja miten?

18. Millaisia leikkimahdollisuuksia olisit halunnut lisää?

19. Haluatko kertoa jotain muuta leikkivälineistä tai leikkipuistosta?

**Kiitos paljon vastauksista ja
kun osallistuit tähän tutkimukseen!**

